

PHBv3.1o1o1o.de

PHBv3

Prolog

Stille.

Die unwirkliche Stille, die ihn umgibt. Aber er wollte es so, aufgestiegen zum Commander, nun gefesselt an seine Kapsel (ob er jemals wieder die Station betreten wird?), erwarten ihn Aufgaben und Erlebnisse der Art, die er sich nicht einmal vorstellen kann.

„Werd‘ Kapselpilot!“ hat man ihm gesagt, da schaffst du etwas: **Industriemogul** möglicherweise - Versorger für Gebrauchsgüter jeglicher Art mit einem Marktanteil, der andere vor Neid erblassen lässt. Auf den Beruf des **Flottenkommandeur** wurde ihm auch Lust gemacht - hunderte von Kampfschiffen des Gegners mit der eigenen Streitmacht überrumpeln oder taktischer eine 20-Mann Elitetruppe die dasselbe erreicht?! Auch als **Handelsmagnat** im Geld zu schwimmen kann er sich bildlich ausmalen. **Explorer** reizt ihn auch - das Unbekannte entdecken, wo noch kein Kapselpilot zuvor gewesen war. Die steten Anzeigen an schwarzen Brettern wo ein Kruul gesucht wird oder eine Jungfrau gerettet werden will hat er ständig interessiert verfolgt und wünscht sich, jede **Mission** der Agenten zu absolvieren.

Stille.

Vorgeschwärmt hat man ihn von all den coolen Sachen, aber keiner hat gesagt *wie* er das anstellen soll. Und nun?

Ausgesetzt hat man ihn, nur die dünne Membran der Kapsel schützt ihn vor dem eisigen All.

Er seufzt, denkt sich ein Schulterzucken und versucht die Hebel und Knöpfe des Neuralinterface zu ergründen. . .

[nach ein paar Minuten nimmt die Kapsel Geschwindigkeit auf und verschwindet im Warp]

Inhalt

Anfang

In vielen anderen MMOGs mitleidig belächelt und schnell weggeklickt, ist das Tutorial von EVE mitsamt seinen Missionen und Karriereeinführungen für jeden Neuling und Wiedereinsteiger extrem wichtig, um die komplexen Abläufe zu verstehen und sich mit den Möglichkeiten in EVE vertraut zu machen.
Dazu ist es wichtig, alle Texte, egal ob nun Missionsbesprechungen, Auras Tutorials oder sonstige Hinweise, genau zu studieren. Viel zu einfach tut man etwas leichtfertig ab, und hat hinterher keinen Plan was zu tun ist. Weiterhin spendieren die Tutorialagenten reichlich Skills, Schiffe und ISK, was gerade einem Neuling sehr auf die Sprünge hilft.

Die Tutorials, die man während der Startphase vorgespielt bekommt, kann man sich jederzeit erneut durchlesen. Dazu betätigt man entweder die Taste F12 oder klickt in der linken Iconleiste auf das weiße blassblaue Gesicht. Dort geht man auf den Reiter „Tutorials" und klappt die Kategorie „Ihre ersten Tage" auf, wo man sich das gewünschte Themengebiet aussuchen kann.



In der Tutorialübersicht sind auch noch andere, weiterführende Tutorials, wie über den Einsatz von Drohnen oder die Gründung einer Corporation, zu finden.

Umfangreiche Ausführungen zu dem Thema Tutorialmissionen sind im Forum zu finden.

Alles was nun die von EVE mitgebrachten Tutorials nicht oder nur ungenügend erklären kann hier im Pilotenhandbuch in umfangreicher Form nachgelesen werden. Zusätzlich bietet CCP mit dem Einsteiger Kompendium (eng) einen groben Überblick in das Leben als Kapselpilot.

Es ist offen aufgebaut, also jedes Thema für sich abgehandelt und mit Querverweisen versehen zu Themen die diesen Bereich beeinflussen oder interessant sein könnten.

EVE ist umfangreich, umfangreicher als jedes andere MMO und wird überwiegend mit der Maus gesteuert. Erweiterte Befehle und Funktionen verstecken sich meist hinter einem Dropdown das mit einem Rechtsklick an die richtige Stelle hervorgezaubert wird. Zahlreiche Tastenkürzel vereinfachen etliche Aktionen.

Direkte Ansprechpartner sind fast jederzeit in öffentlichen Channels zu finden:

„Hilfe"	– allgemeiner Rat und Tat
„PVP-Hilfe"	– Schiffsausrüstung und Tipps für Spielerkämpfe
„Rekrutierung"	– für all die, die auf Corpsuche sind
„price_check"	– (engl.) Preisvergleiche von überall in EVE
„German"	– Smalltalk jeglicher Art





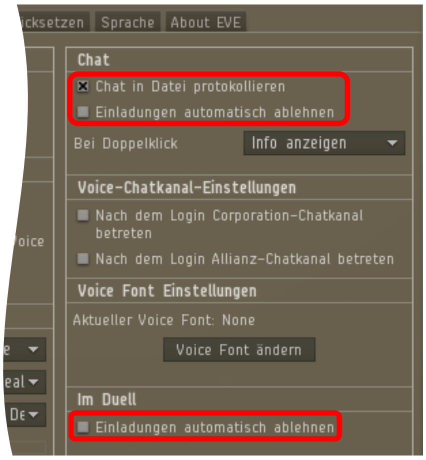
Hier im PHB ist reichlich Text zu finden und es ist somit sicher keine Lektüre für „mal eben" zum Lesen. Am besten wird es sein, sich das jeweils relevante Thema raus zu picken und bei einem Tässchen „Synthetic Coffee" zu studieren. Wir, die Autoren, hoffen alles Wichtige abgedeckt und in nötigen Umfang erfasst zu haben.

Viel Spaß beim Lesen!

ACHTUNG: Der Kauf von ISK und ITEMS mit echtem-(RL)-Geld wird von CCP verfolgt und kann zum Permabann aller eigenen Accounts führen.
Wer unbedingt Geld braucht, kann sich GTC's kaufen und diese dann ingame in PLEX (→ 30 Day Pilot's License Extension (PLEX)) umwandeln und zu ISK machen.

Client(grund)einstellungen





EVE neu installiert?
Unzählige Standardeinstellungen des EVE-Client sind nicht ganz optimal.

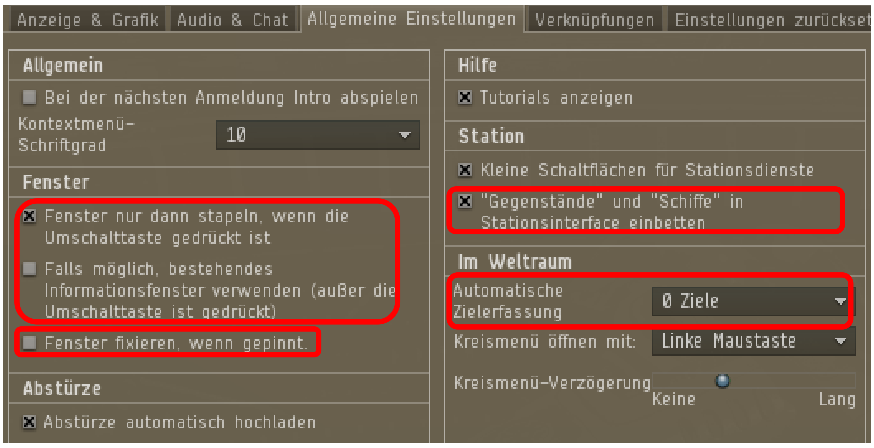
ESC-Menü

Audio & Chat

- Leisere Gefechtstürme – *wenn nah an ein Schiff rangezoomt und Ton an, können die Waffen schon sehr nervtötend sein*
- Chat in Datei protokollieren – *zum nachträglichen nachlesen der Chats aktivieren, bei langsamen Rechner, etwas Lagminimierung oder wenn nicht benötigt lieber deaktivieren*
- Einladungen automatisch ablehnen – *Autoreject - man kann von keinem zu einem Chat oder in Flotten eingeladen werden; für Flottenkämpfe oder kritische Momente interessant*
- Duellanfragen automatisch ablehnen – *ähnlich dem Autoreject für Einladungen, nur Speziell für Duelle (Limited Engagement)*

Allgemeine Einstellungen

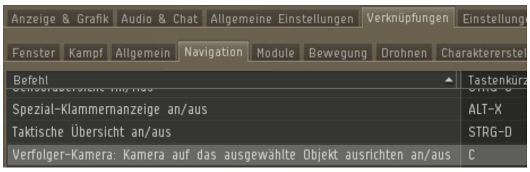
- Fenster nur dann Stapeln, wenn Umschalt gedrückt ist – *dadurch kein versehentliches Stapeln möglich - sonst sucht man vielleicht seinen Besitz im 2. Stapel vom Markt :-)*
- Falls möglich, bestehendes Informationsfenster verwenden – *öffnet für jede Info ein eigenes Fenster (ohne Shift drücken zu müssen), dadurch ist das Vergleichen einfacher*
- Fenster einrasten – fixiert angepinnte Fenster
- „Gegenstände“ … einbetten – *zeigt beide Fenster unter den Stationsdiensten als weitere Tabs*
- automatische Zielerfassung: 0 Ziele – *besonders im PvP kann unbeabsichtigtes automatisches Aufschalten ein „falsches“ Ziel ins Target nehmen*



Tastenkombinationen

SEHR wichtig. Tastenkürzel sorgen einfach dafür schnell auf bestimmte Dienste oder Optionen zuzugreifen. Nicht alle Funktionen sind standardmäßig verknüpft, aber was alles möglich ist, sollte man sich auf jeden Fall einmal durchlesen. (→ Tastenkombinationen)

Für viele sehr irritierend, da eher zufällig aktiviert: die Zielverfolger-Kamera. Dieses Problem lässt sich einfach lösen indem das Tastenkürzel einfach gelöscht wird.



Übersicht

Das Overview ist das wichtigste Informationstool um andere Objekte im nahen und fernen All zu ermitteln, deshalb ist es wichtig dies seinen Bedürfnissen entsprechend korrekt eingestellt zu haben. Ex-/Importieren der einmal gemachten Einstellungen ist auch möglich. (→ Übersicht (Overview))

EVE-Mail



Concord **S**pam **P**rotection **A**ct (CSPA) dient zur Spamverhinderung. Auf die Aktionen Convo (Konversation), EVE-Mail und Flotteneinladung werden Servicegebühren fällig. Die Einstellungen dafür zeigen sich unter EVE-Mail per Klick auf die vier parallelen Striche (≡) links oben. Die Höhe der Kosten können frei von 0 bis 1'000'000 ISK eingestellt werden. Die Kosten landen allerdings nicht auf dem eigenen Konto, sondern verschwinden vielmehr im Nichts der NPC-Corps! Man sollte daher den Einsatz der CSPA überdenken, viele Leute stufen eine CSPA-Gebühr als ablehnend ein. Wenn die zu kontaktierende Person einen im eigenen Adressbuch hat, wird die CSPA umgangen.

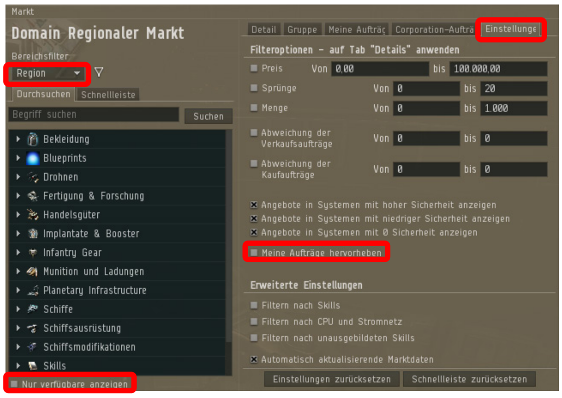




Neocom

Die Symbolleiste am linken Rand, auch Neocom genannt, listet alle geöffneten Fenster auf. Ähnlich der Windows-Taskleiste werden dort auch minimierte Fenster abgelegt. Weiterhin können dort weitere Funktionen hinzugefügt bzw. entfernt werden. Aus dem EVE-Menü (das E am oberen Rand oder ein Druck auf Zirkumflex [^]) lassen sich per Drag&Drop alle möglichen Verknüpfungen auf die Hauptleiste des Neocom ziehen, dabei ist es auch möglich die Funktionen in eigene Gruppierungen zu ordnen.
Kaum genutzte Funktionen sollten im Neocom ausgeblendet werden um es so aufgeräumter zu halten. Dazu RK auf das entsprechende Symbol und entfernen.
Auch die Breite (und somit die Größe der Symbole) kann durch verändern der Breite der Neocom angepasst werden – die Einstellung „Neocom sperren" verhindert versehentliche Größenänderung.

Markt



Die Voreinstellungen im Markt sind zwar schön um nur zu sehen was es vor Ort im Markt gibt, aber wenn man den Markt durch alle Gegenstände blättern will den Haken vor „**Nur verfügbare Anzeigen**" entfernen und den Reichweitenfilter auf „**Region**" stellen.
Über den **Einstellung**stab lassen sich weitere Filter Aktivieren, die zum Beispiel auch die risikoreichen Lowsecgebiete ausblenden oder aber auch **eigene Marktaufträge hervorheben**, diese erscheinen dann in der Markt-Detailansicht blau.

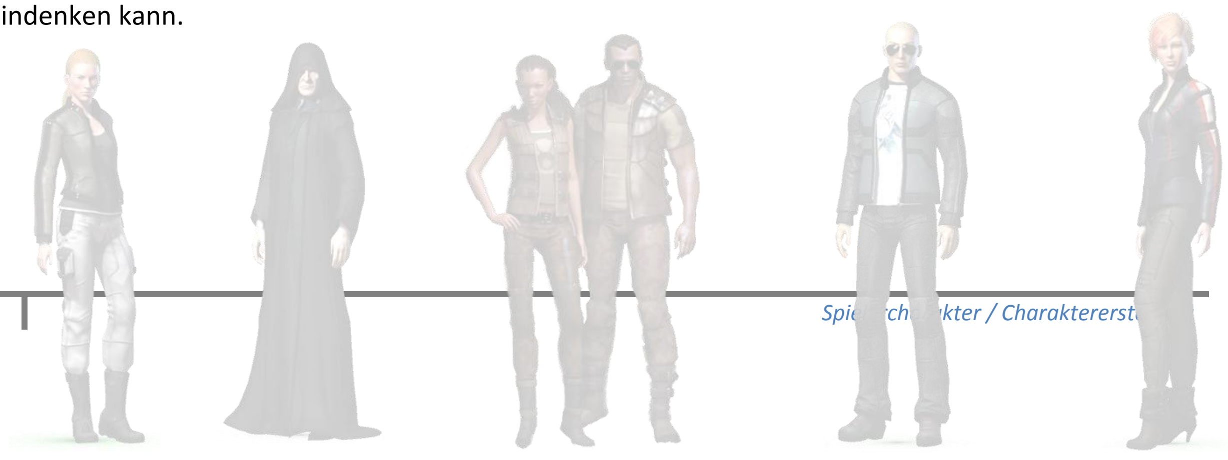
Spielercharakter

> *"Der Spielercharakter (oft abgekürzt als SC, PC oder Char von englisch player character) ist eine fiktive Figur, welche von einem Spieler gesteuert bzw. gespielt wird.*
>
> *Jeder Spielercharakter besitzt Eigenschaften, die ihn näher beschreiben und ihm eine individuelle Persönlichkeit verleihen sollen, wie zum Beispiel Name, Geschlecht, Größe, Beruf oder Herkunft. Häufig sind dies auch Attribute (attributes) wie Stärke oder Intelligenz und davon abgeleitete Fertigkeiten (skills) wie Fährtenlesen oder Kochen, die bei der Erschaffung festgelegt oder ausgewürfelt werden. Die Höhe der Attribute und wie gut man eine solche Fertigkeit beherrscht, wird meist durch Zahlenwerte ausgedrückt. Ein Spielercharakter hat dabei je nach Spielsystem eine unterschiedliche Anzahl Attribute und Fertigkeiten. Einfache Systeme kennen nur drei Eigenschaften, während komplexe Systeme einem Charakter durchaus mehrere hundert zuordnen. Moderne Systeme gehen zunehmend dazu über, andere Dinge wie Beziehungen und Charakterzüge als Eigenschaften zu behandeln.*
>
> *Es kann durchaus vorkommen, dass Spielercharaktere sterben oder sich zur Ruhe setzen. Neue Spielercharaktere werden dann generiert. Die Spieler erschaffen oftmals ihrem eigenen Wesen entgegengesetzte Spielercharaktere, was auch das andere Geschlecht einschließt."*
>
> (Quelle: Wikipedia - gekürzt)



Charaktererstellung

Zu Beginn der Charaktererstellung hat man die Wahl zwischen den vier Fraktionen in Eve. Amarr, Caldari, Gallente und Minmatar. Jede Fraktion unterteilt sich zudem noch in drei Blutlinien. Anders als in anderen MMORPGs hat diese Auswahl keinen Einfluss auf das weitere Spielgeschehen oder die Charakterentwicklung. Jeder Charakter kann alle zur Verfügung stehender Skills erlernen und auch was die Auswahl der Schiffe angeht, ist man nicht auf die Modelle der eigenen Fraktion begrenzt. Zum Beispiel sind die Amarr und die Minmatar laut der Hintergrundgeschichte verfeindet, aber Amarrcharaktere können trotzdem die Schiffe der Minmatar fliegen, sobald sie die entsprechenden Skills erlernt haben.
Auch der "Beruf" den man im Anschluss an die Blutlinie auswählen kann, hat keinen Einfluss auf das Spiel selbst. Es gibt nur zwei Einflüsse die man bei der Auswahl der Fraktion berücksichtigen sollte. Den Rollenspiel-Aspekt und das Aussehen des Avatars.
Was das Aussehen des Avatars angeht, so sollte man einfach mal die verschiedenen Möglichkeiten ausprobieren (das Aussehen unterscheidet sich auch innerhalb der Fraktionen, je nach ausgewählter Blutlinie).
Wenn man am Rollenspiel-Aspekt von EvE Online interessiert ist, sollte man sich genauer über den Hintergrund der jeweiligen Fraktionen informieren und sich dann eine aussuchen in die man sich gut hineindenken kann.



Die Völker

Die geschichtlichen Hintergründe der Amarr, Caldari, Gallente und Minmatar können auf der deutschsprachigen EVE-Seite in der Rubrik Völker nachgeschlagen werden.

Amarr

Die politischen Beziehungen zu den anderen drei Rassen sind oft gespannt. Da viele Minmatar von den Amarr versklavt wurden, herrscht zwischen dem Kaiserreich und der jungen Minmatar-Republik ein brüchiger Waffenstillstand. Mit den Caldari kommen sie noch am besten aus, nicht zuletzt weil diese den Amarr mittlerweile viele Waffen verkaufen.

Amarrschiffe sind meist langsam, haben aber eine dicke Panzerung und sind damit Armor-Tanker. Die rassentypische Waffen sind Laser, die den Vorteil haben dass keine Munition im Cargo mitgenommen werden muss.

Caldari

Politisch sind die Caldari eher passiv, was daran liegen mag, dass die Großkonzerne ganz gut mit ihrem eigenen Konkurrenzkampf beschäftigt sind. Zu den Gallente haben sie ein kühles Verhältnis, mit den Amarr verstehen sie sich jedoch ziemlich gut, da sie ihnen viele Waffensysteme verkaufen.

Zu den Jove haben die Caldari ein besonderes Verhältnis, da die Jove den Caldari vor vielen Jahren die Kapsel-Technologie schenkten und weil sich caldarische Piloten bei einer galaxieweiten Sammelaktion jovianischer Körperteile im Jahre 104 EST hervorgetan haben. Die Caldari haben Raketen und Missiles als rassentypische Waffen. Ihre Schiffe sind als Shield-Tanker ausgelegt und haben meist sehr hohe CPU-Werte. Aufgrund der Missiles sind Caldari Fernkämpfer und benutzen gerne EW-Module.

Gallente

Auf der politischen Bühne haben die Gallente eine Art Mittlerrolle inne. Obwohl sie historisch ein kühles Verhältnis zu den Caldari haben und ideologisch wenig von den Amarr halten, halten sie doch Kontakt zu allen Fraktionen von EVE. Zu den Minmatar haben sie eine besonders gute Beziehung, da beide Völker ähnliche Vorlieben haben und die Föderation die Minmatar im Kampf gegen die Amarr unterstützt hat.

Die Gallente sind wie die Amarr als Armor-Tanker einzuordnen. Ihre rassentypischen Waffen sind Hybrid-Geschütze und Drohnen. Zwar sind Hybridwaffen auf zwei Schadensarten begrenzt, ansonsten sind Gallenteschiffe jedoch so vielfältig wie die Föderation selbst.

Minmatar

Auf der politischen Bühne sind die Minmatar ein steter Quell der Unruhe und Konflikte. Ihre Republik sieht sich im halb-offenen Konflikt mit den Amarr und im offenen Konflikt mit den Ammatar (einer Stamm der Minmatar, die loyal zu den Amarr steht und ein eigenes halb-autonomes Reich besitzt). Dazu sind die Clans in wichtigen Fragen oft uneins und stark mit ihren eigenen Traditionen verwurzelt. Einzig zu den Gallente haben sie ein wirklich gutes Verhältnis.

Die rassentypischen Waffen sind Projektil-Geschütze und ihre Schiffe sind im Vergleich zu anderen Rassen eher fragil. Doch durch Schnelligkeit und Wendigkeit eignen sie sich bestens für Guerillataktiken aller Art (z.B. die Hit and Run-Taktik: auftauchen, viel Schaden austeilen, schnell verschwinden).

Aufgrund der schwachen Panzerung sind Minmatarschiffe eher Shield-Tanker, doch die Palette ihrer Schiffe ist vielfältig. Besonders die extrem unterschiedlichen Sorten an Projektilmunition machen einen Minmatar ziemlich unberechenbar.

Charaktername

Der Name, den man beim Erstellen des Charakters ausgewählt hat, ist permanent. Es gibt in Eve keine Möglichkeit den Namen nachträglich zu ändern, also sollte man sehr sorgfältig wählen. Je nachdem ob einem das Spiel gefällt wird man vielleicht Jahre mit diesem einen Charakter spielen.

Charakterportrait

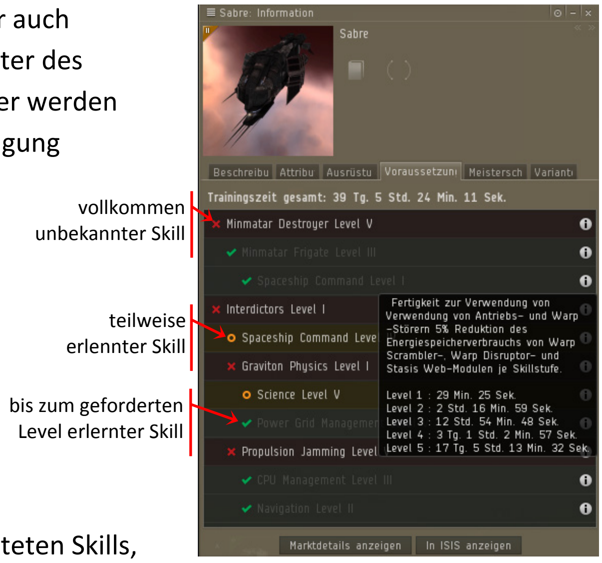
Das Charakterportrait ist zwar nicht permanent, man sollte trotzdem etwas Sorgfalt in das Aussehen seines Avatars legen. Auf jeder Station kann man die Charakter Neuanpassung aufrufen, wo man sich ein neues Outfit verpassen kann (Kleidung, Haare, Piercings, Tattoos, …), die Körper-/Gesichtsform kann allerdings nicht neu gestaltet werden.

Skills

Wie in jedem anderen Spiel braucht man bestimmte Fähigkeiten (Skills) um einen bestimmten Gegenstand verwenden zu können. Der große Unterschied bei EVE ist aber, dass man die Skills in Echtzeit lernt – also auch wenn man eine Woche nicht einloggt kann man sich verbessern.

System

Das Fertigkeitssystem von EVE basiert auf Skills, welche auf bis zu 5 Leveln gelernt werden können. Sie werden sowohl dazu benötigt, um Schiffe, Ausrüstungsgegenstände und Anlagen zu bedienen, als auch, um ihre Wirksamkeit zu verbessern. Skills bauen aufeinander auf. So muss man zum Beispiel erst Fregatten und Zerstörer auf einem bestimmten Level trainiert haben, bevor man Kreuzer lernen kann. Welche Skills auf welchem Level für welchen Gegenstand (oder auch höheren Skill) erforderlich sind, sieht man im Informationsfenster des Gegenstandes im Reiter „Voraussetzungen“ (Prerequisites). Hier werden gestaffelt auch diejenigen Skills angezeigt, welche als Vorbedingung für höhere Skills notwendig sind.



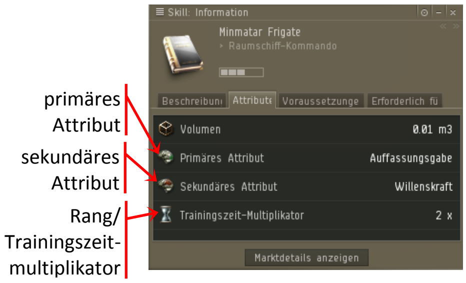
- ✔ Skills, welche bereits auf dem benötigten Level sind, werden mit einem grünen Haken gekennzeichnet.
- ○ Skills, welche zwar schon gelernt, jedoch noch nicht auf dem benötigten Level sind, werden mit einem gelben Kreis gekennzeichnet.
- ✖ Skills, welche überhaupt noch nicht gelernt wurden, werden mit einem roten Kreuz gekennzeichnet.

Grundvoraussetzung für ein Schiff/Waffe/etc. sind alle aufgelisteten Skills, wobei die ganz Linksbündig angeordneten (hier im Bild „**Minmatar Destroyer**“ und „**Interdictors**“) die Hauptskills sind und alle eingerückten die Voraussetzungen der jeweiligen Skills. Im Beispiel wird **Interdictors** auf Level 1 benötigt, welcher aber noch nicht gelernt werden kann, da unter anderem **Graviton Physics** Level 1 fehlt (Skill fehlt komplett - rotes x), welcher wiederum **Science** auf Level 5 benötigt (bereits gelernt, aber noch nicht auf richtigem Level - gelber Kreis).
Im Tooltipp der ungelernten oder teilweise gelernten Skills sind die geschätzten Skillzeiten aufgeführt, sowie eine Zusammenfassung der Skilldauer am Anfang der Voraussetzungsseite.
Jeder Spieler kann jeden Skill erlernen und somit jedes Schiff, Modul oder sonstige Ausrüstung verwenden – unabhängig von Volk, Abstammung, Geschlecht oder sonstigen Einschränkungen.
Manche Skills sind jedoch für Trialaccounts gesperrt (z.B. Industrials). Dies ist in der jeweiligen Skillbeschreibung vermerkt und soll den Missbrauch von Trialaccounts einschränken. In EVE gibt es keine

Beschränkung der erlernbaren Skills. Theoretisch kann man also alle verfügbaren Skills erlernen, wenn man die notwendige Zeit investiert (was derzeit ca. 20 Jahre sind).

Trainingsfortschritt

Skills werden in EVE nicht entsprechend der Tätigkeit erlernt, welche der Spieler durchführt, sondern über die Zeit. Dabei ist es egal, ob der Spieler online oder offline ist. (Erst wenn der Account ausläuft, stoppt nach einer Toleranzfrist von 3 Tagen auch das Erlernen der Skills.)



Wie schnell man einen Skill erlernt, richtet sich nach den entsprechenden Attributen und dem Rang/Trainingszeitmutiplikator (Rank/Training Time Multiplier) des Skills.

Die Anzahl der Skillpunkte, die man pro Minute für diesen Skill generiert, errechnet sich:

SP/min = Primärattribut + 0,5 x Sekundärattribut

Die Anzahl der benötigten Skillpunkte für einen Skilllevel richtet sich nach dem Level und dem Rang des Skills:

Level 1 – 250 Punkte
Level 2 – 1.414 Punkte
Level 3 – 8.000 Punkte
Level 4 – 45.255 Punkte
Level 5 – 256.000 Punkte

Aufpassen das der medizinische Klon immer auf dem aktuellen Stand ist!

Diese Werte werden noch mit dem Rang multipliziert. Ein Rang-2-Skill benötigt also doppelt so viel Zeit, wie ein Rang-1-Skill. Ein Rang-3-Skill dreimal so lange usw.

Sind genügend Skillpunkte für einen Level erreicht, steigt man automatisch auf diesen Level auf und der Skill erhöht entsprechend seine Wirksamkeit. Teilweise angelernte Level geben keinen anteiligen Bonus — **nur komplett geskillte Stufen geben den entsprechenden Bonus**.

Die Höhe der Attribute und somit die Trainingszeit kann durch den Einsatz von Implantaten beeinflusst werden.

Ein aktiver (bezahlter) Account erlaubt es einen (1) Charakter von maximal 3 möglichen gleichzeitig zu skillen. Ab dem AddOn: Odyssey{19} können bis zu zwei weitere Chars auf diesem Account skillen, wenn man dafür jeweils einen PLEX investiert (→ 30 Day Pilot's License Extension (PLEX)).

[1] [2]

Skills erwerben

Bei der Charaktererstellung bekommt man einen gewissen Grundstock an Skills mit, die ausreichend sind, um das Tutorial und die Karrieremissionen zu absolvieren. Während diesen bekommt man zusätzliche Skillbücher als Belohnung für erledigte Missionen.

Weitere Skills müssen (in Form von Skillbüchern) einmalig erworben werden. Diese Skillbücher kann man sich wie echte Bücher vorstellen, die in 5 Kapiteln aufgeteilt sind, welche den 5 Skillleveln entsprechen. Man muss jeden Skill also nur einmal kaufen.

Dies geschieht in erster Linie über den Markt, wo NPCs diese für einen Standardpreis anbieten. Diese Angebote erkennt man an der Laufzeit von über 364 Tagen. In jeder der Hauptregionen gibt es mindestens ein System, welches über eine „Schule“ (School, University, Academy, Institute) verfügt, in der eine große Anzahl an Skills angeboten werden, allerdings sind nicht alle Skills in allen Regionen verfügbar.

Spezielle Skills werden nur in LP-Shops (→ Loyalitätspunkte) angeboten oder müssen aus bestimmten Gebieten im All gefunden und/oder von speziellen Gegnern geborgen werden. Diese Skills werden dann von Spielern im Markt angeboten. Hier können die Preise teilweise erheblich variieren und meistens lohnt es sich, sich ein wenig umzusehen, bevor man einen Kauf tätigt.

Generell gilt es, beim Kauf immer auf den Preis zu achten! Es gibt Spieler, welche Skillbücher (auch welche, die man zu NPC-Standardpreisen bekommen kann) zu vollkommen überzogenen Preisen in den Markt stellen und auf leichtfertige Piloten hoffen.

Skills erlernen

Um einen ganz neuen Skill zu erlernen, muss sich das entsprechende Skillbuch entweder im Laderaum des aktiven Schiffes oder dem Hangar der Station befinden, in der man sich gerade aufhält. Nach einem Rechtsklick auf das Buch, wählt man die Option „Jetzt auf Level 1 trainieren“, um das Lernen sofort zu starten oder „Skill hinzufügen“ sofern man die entsprechenden Voraussetzungen hat wird er als Level 0 erlernt angezeigt. Oder um den Skill an das Ende der Trainingswarteschlange anzufügen „Nach der derzeitigen Warteschlange erlernen“, dies ist allerdings nur möglich wenn sich das Ende der Warteschlange innerhalb der nächsten 24 Stunden befindet.

Hat man einen Skill bereits angefangen zu lernen, setzt man das Lernen fort, indem man in der Charakter-Übersicht im Bereich Skills den Skill rechtsklickt und die entsprechende Option wählt.

Skills wechseln/pausieren

Das Erlernen eines Skills kann jederzeit pausiert werden, z.B. um einen anderen Skill vorzuziehen. Bereits erlangte Skillpunkte gehen dadurch nicht verloren und man kann zu einem späteren Zeitpunkt wieder am gleichen Punkt fortsetzen.
Startet man das Erlernen eines Skills wird nach einer Abfrage automatisch ein eventuell bereits laufender Skill pausiert.

Skillverlust

In EVE können keine Skillpunkte, Skilllevel oder Skills an sich bewusst „verlernt“ werden. Dies ist auch nicht nötig, da es keine Beschränkung in der Menge der erlernten Skillpunkte gibt.

Es gibt jedoch 2 Situationen, in denen man Skillpunkte verlieren kann:

Tod des Charakters

Besitzt der Charakter mehr Skillpunkte als sein Medizinischer Klon, verliert er bei einem Tod durch den Schock 5% von der Differenz der aktuellen Skillpunkte und denen des Medizinischen Klons. Und zwar in der Kategorie, welche die meisten Skillpunkte enthält. Dem kann man jedoch entgegen wirken, indem man seinen Medizinischen Klon entsprechend aufwertet.

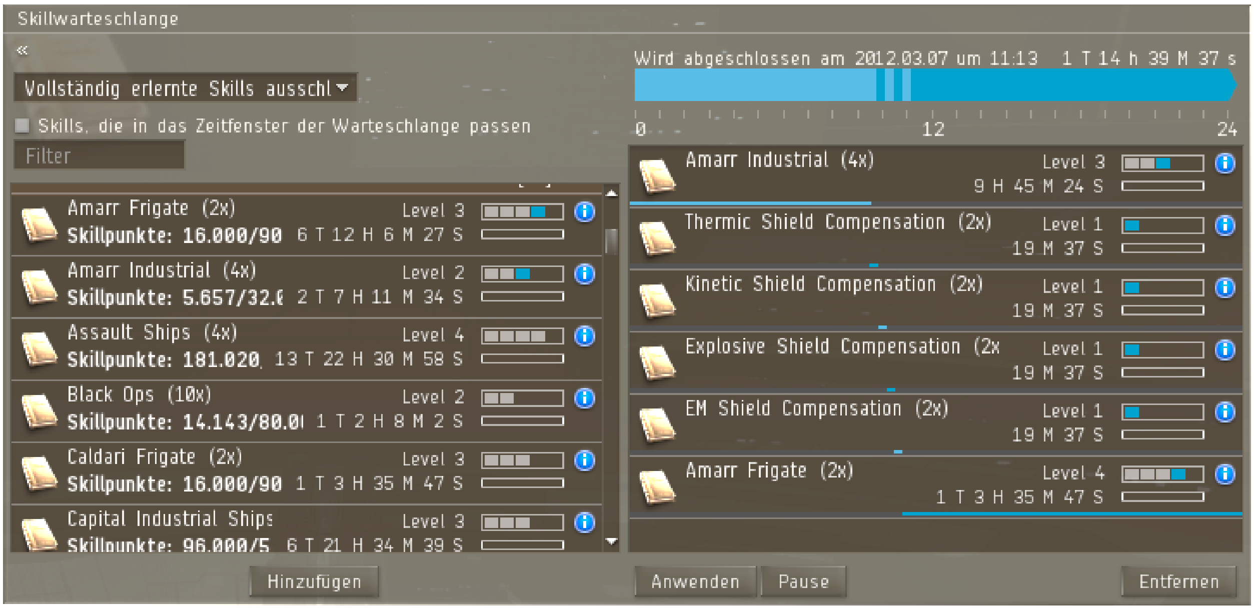
Abschuss eines T3-Schiffes

Verliert man ein T3-Schiff, verliert man auch den obersten Level eines zufälligen Skills aus der entsprechenden Subsystemkategorie.
Selbstzerstörung oder vorheriges Aussteigen löst KEINEN Skillverlust aus.

Trainingswarteschlange (Skillqueue)

Nach dem Trainingsende eines Skills wird nicht automatisch ein weiterer Level oder ein anderer Skills erlernt. Schaltet man also danach nicht sofort einen weiteren Skill aktiv, verliert man wertvolle Trainingszeit.

Da man jedoch nicht immer rechtzeitig online sein kann, wurde eine Trainingswarteschlange eingeführt.



Im linken Feld werden alle Skills angezeigt, über die man verfügt. Mit der Option „Skills, die in das Zeitfenster der Warteschlange passen“ kann man sich nur diejenigen Skills anzeigen lassen, deren Lernzeit für den nächsten Level vollständig in das noch freie Zeitfenster der Trainingswarteschlange passen. (Wird nichts angezeigt, ist entweder kein passender Skill verfügbar oder die Trainingswarteschlange vollständig gefüllt.)

Das rechte Fenster ist die Trainingswarteschlange selbst. Skills kann man hinzufügen, indem man den Knopf „Hinzufügen“ (Add) betätigt oder sie mit der Maus hinüber zieht. Die blauen Balken veranschaulichen dabei die entsprechende Lernzeit. Die Reihenfolge kann man durch Ziehen der Skills mit der Maus nach oben und unten verändern.
Mit „Anwenden“ (Apply) wird die Warteschlange aktiv geschaltet und die ausgewählten Skills werden selbsttätig von oben nach unten abgearbeitet.

Auf obigem Bild lernt der Charakter zuerst Amarr Industrial auf III, danach diverse Shield Compensations auf I und am Ende Amarr Frigate auf IV.

Man kann bis zu 50 Skills in die Trainingswarteschlange einfügen, allerdings muss sich der Startzeitpunkt innerhalb der nächsten 24 Stunden befinden. Wie lange der letzte Skill dann läuft, ist unerheblich. Es ist sogar umsichtig, als letzten Skill extra einen langen auszuwählen, um sicher zu stellen, dass keine Trainingszeit verschwendet wird, wenn man einmal länger als 24 Stunden nicht einloggen und somit keine neuen Skills in die Trainingswarteschlange einfügen kann.

Ungelernte Skillbücher können auch direkt aus dem Hangar (oder Schiffsladeraum) in die Trainingswarteschlange eingefügt werden, sofern deren Voraussetzungen erfüllt sind.

Verbessern der Lerngeschwindigkeit

Die Geschwindigkeit, mit denen man die Skills lernt, wird dadurch verbessert, indem man die dafür notwendigen Attribute des Charakters anhebt. (→ Attribute)

Attribute Enhancers

Attribute Enhancers sind eine Gruppe von Implantaten, welche einen Einfluss auf die Lerngeschwindigkeit haben, indem sie die Attribute des Charakters anheben (Attribute Enhancers).
Pro Attribut gibt es einen Typ Attribute Enhancers und jeden davon in 5 verschiedenen Ausführungen:

Attribut	Gruppe
Intelligenz (Intelligence)	Cybernetic Subprocessor
Auffassungsgabe (Perception)	Ocular Filter
Ausstrahlung (Charisma)	Social Adaption
Willenskraft (Willpower)	Neural Boost
Gedächtnis (Memory)	Memory Augmentation

Stufe	Ausführung
1	Limited
2	Limited Beta
3	Basic
4	Standard
5	Improved

Ein „Cybernetic Subprocessor – Basic“ hebt also das Attribut Intelligenz um 3 Punkte.

Der Nachteil dieser Attribute Enhancer (Implantate) ist, dass sie je nach Version recht teuer sind und verloren gehen können (POD-Verlust). Bei mehreren Sprung-Klonen müssen diese auch mehrmals angeschafft werden.

in Memoriam: Learning Skills

Bis zum AddOn: Incursion{13} gab es sogenannte Learning Skills, die je Skilllevel einen weiteren Attributspunkt verliehen.
Für jedes Attribut gab es zwei Skills – es konnte also, mit etwas Zeitaufwand, jedes Attribut um weitere 10 Punkte erhöht werden. Ein allgemeiner Skill Namens „Learning“ erhöhte die allgemeine Skillgeschwindigkeit um 2% je Level.

Beeinflusstes Attribut	Basic Learning	Advanced Learning
Intelligenz	Analytical Mind	Logic
Auffassungsgabe	Spatial Awareness	Clarity
Ausstrahlung	Empathy	Presence
Willenskraft	Iron Will	Focus
Gedächtnis	Instant Recall	Eidetic Memory

Natürlich hatte das Erlernen der Learning-Skills ebenfalls einen gewissen Zeitaufwand erfordert, der sich längerfristig jedoch rentiert, da man den Zeitverlust durch die höhere Lerngeschwindigkeit später zügig wieder ausgleicht. Diejenigen, die in dieser Skillgruppe Skillpunkte angesammelt hatten, bekamen alle SP zur freien Verteilung ersetzt. Inzwischen spielen alle Piloten mit erhöhten Attributspunkten, so als ob sie alle Learnings auf 5 geskillt hätten.



Medizinischer Klon

Wenn das Schiff in EVE zerstört wird, ist der Charakter deswegen nicht sofort tot. Er sitzt ja in einer gelgefüllten Kapsel, die als „Pod" bezeichnet wird (siehe Kurzgeschichte „Das nasse Grab der Jove" – eng.). Erst wenn diese Kapsel zerstört (gepodded) wird, stirbt der Körper des Charakters und er erwacht in seinem Medizinischen Klon, über den jeder Charakter verfügt. Gleichzeitig wird auf derselben Station ein neuer Medizinischer Klon erstellt, der für den erneuten Todesfall bereit steht.

Hinweis: Der Medizinische Klon hat, abgesehen von dem Wort „Klon", dem spielgeschichtlichem Hintergrund und dass man beide im Medizinischen Dienst einer Station einrichtet, nichts mit den Spung-Klonen zu tun!
Für den Falle des Verlustes des Ei's (egal ob Selbstzerstörung oder Einwirkung Dritter) werden, wenn der Charakter mehr Skillpunkte als sein Medizinischer Klon besitzt, 5% der Skillpunkte von der Differenz der aktuellen Skillpunkte und denen des Medizinischen Klons abgezogen. Und zwar in der Kategorie, welche die meisten Skillpunkte enthält.
Daher ist es wichtig, seinen Medizinischen Klon immer aktuell zu halten.

Aufwerten des Medizinischen Klons

Standardmäßig hat man einen Medizinischen Klon Grad Alpha, der 900.000 Skillpunkte auffangen kann. Besitzt man mehr Skillpunkte sollte man es sich dringend überlegen, ihn aufzuwerten, um einen Verlust der Skillpunkte zu vermeiden.
Aufwerten kann man seinen Medizinischen Klon in jeder Station, die über einen Medizinischen Dienst verfügt.
Dazu klickt man in den Stationsdiensten auf "Medizinischer Dienst", dort auf den Reiter „Klon" und dann auf den Knopf „Klon aufwerten". Dann wählt man sich aus der Liste einen entsprechenden Grad aus und bezahlt die anfallenden Kosten.
Prinzipiell kann man seinen Medizinischen Klon auf jeden beliebigen Grad aufwerten. Ist man sich sicher, dass man in absehbarer Zeit nicht gepodded wird (z.B. weil kein Krieg ansteht, man immer im HighSec bleibt und man nicht plant, die Selbstzerstörung der Kapsel zu aktivieren), kann man auch eine oder mehrere Stufen überspringen und sich dadurch Geld und Gedanken darüber sparen.
Nur Spieler schießen auf Kapseln, NPCs und Strukturen nicht.

Im Todesfall, wenn der Charakter in seinem Medizinischen Klon aufwacht, wird automatisch auf derselben Station ein neuer Medizinischer Klon erstellt. Dieser ist allerdings nur Grad Alpha und kann somit nur 900.000 Skillpunkte auffangen. Man sollte daher jedes Mal seinen Medizinischen Klon sofort wieder auf den entsprechenden Grad aufwerten.

Grad	Skillpunkte	Kosten
Alpha	900.000	-
Beta	1.380.000	28.000
Gamma	2.050.000	45.500
Delta	2.800.000	66.500
Epsilon	3.750.000	91.000
Zeta	4.800.000	126.000
Eta	6.100.000	175.000
Theta	7.750.000	234.500
Iota	9.800.000	329.000
Kappa	12.400.000	455.000
Lambda	15.700.000	651.000
Mu	20.000.000	938.000
Nu	25.600.000	1.386.000
Xi	32.800.000	2.093.000
Omicron	42.200.000	3.290.000
Pi	54.600.000	5.460.000
Rho	71.000.000	9.100.000
Sigma	92.500.000	14.000.000
Tau	120.000.000	21.000.000
Upsilon	156.000.000	31.500.000
Phi	203.000.000	45.500.000
Chi	264.000.000	63.000.000
Psi	343.500.000	84.000.000
Omega	450.000.000	105.000.000

Verlegen des Medizinischen Klons

Zu Beginn liegt der Medizinische Klon auf der Station, in welcher man das Spiel beginnt. Im Todesfall kann es daher vorkommen, dass man eine sehr weite Strecke zurücklegen muss, um wieder an seinen aktuellen Wirkungsbereich zurück zu kehren. Daher ist es sinnvoll, seinen Medizinischen Klon auf eine Station in deren Nähe zu verlegen.

Dazu klickt man in den Stationsdiensten auf „Medizinischer Dienst“, dort auf den Reiter „Klon“ und dann auf den Knopf „Station wechseln“. Daraufhin bekommt man eine Liste aller verfügbaren Stationen. Wählt man eine Station aus, welche über keinen Medizinischen Dienst verfügt, bekommt man eine Fehlermeldung. Als Mitglied einer Spieler Corporation kann man den medizinischen Klon auch auf Stationen legen, wo diese Corporation ein Büro gemietet hat. Diese muss keinen medizinischen Dienst haben. Direktes Aufwerten des Klons geht dann nach dem Aufwachen dann nicht von dieser Station aus, dazu muss man sich dann erst eine aufsuchen die einen medizinischen Dienst aufweist (ungünstig wenn, Feind direkt vor Station).

Jedes Verlegen des Medizinischen Klons kostet 5.600 ISK.

Grundlegende Skills

Am Anfang kann die Menge der Skills ziemlich überwältigend sein. Daher folgt eine Liste an Skills, die recht nützlich sind, bis man sich selbst einen Überblick verschaffen konnte. Je nach Gebiet auf das man seinen Schwerpunkt legt, kann man sie auch ignorieren. Wenn man z.B. nur Schiffe fliegt, die über keinen Drohnenhangar verfügen, braucht man auch keine Drohnen-Skills lernen. Skills zur Handhabung der Waffen (Gunnery und Missile Launcher Operation) werden im Abschnitt ‚Waffen‘ behandelt; Skills zu Industrie und Wissenschaft sind ebenfalls im entsprechenden Abschnitt zu finden. Es ist außerdem zu beachten, dass diese Liste NICHT universell ist!

Die Skills sind nach dem Prinzip
Name: Level (empfohlenes Level) – Wirkung
aufgelistet.

Ausrüstung:

Power Grid Management IV (V) - Erhöhung der Energieversorgung (Powergrid) des Schiffes
CPU Management IV (V) - Erhöhung der CPU-Versorgung des Schiffes
Weapon Upgrades III (V für Adv. Weapon Upgrades) - Verringerung des CPU-Bedarfs der Waffen
Advanced Weapon Upgrades: III - Verringerung des Energieversorgungsbedarfs der Waffen
Electronics Upgrades III - Verringerung des CPU-Bedarfs von Scanning- und CPU-Modulen
Shield Upgrades III - Verringerung des Energieversorgungsbedarfs von Shield-Modulen
Energy Grid Upgrades III - Verringerung des CPU-Bedarfs von Energieversorgungs- und Energiespeicher-Modulen

Capacitor:

Capacitor Systems Operation IV - Erhöhung der Wiederaufladerate des Energiespeichers
Capacitor Management IV – Vergrößerung der Kapazität des Energiespeichers
Controlled Bursts III - Verringerung des Energiespeicherverbrauchs von Turmwaffen
Warp Drive Operation III - Verringerung des Energiespeicherverbrauchs beim Warpflug
Propulsion Jamming: III - Verringerung Cap-Verbrauch von Stasis Webifiern und Warp Disruptoren/Scramblern
Fuel Conservation III - Verringerung des Energiespeicherverbrauchs von Afterburnern

Panzerung & Struktur
Mechanics IV (V) - Erhöhung des Strukturwertes
Hull Upgrades IV (V) - Erhöhung des Panzerungswertes
Repair Systems III - Leistungssteigerung von Armor Repair-Modulen

Schild
Shield Operation III - Erhöhung der Schild-Aufladerate
Shield Management III - Erhöhung der Schildkapazität
Shield Upgrades III - Verringerung des Energiespeicherbedarfs von Shield-Modulen

Drohnen
Drones IV (V) – 1 zusätzliche Drohne pro Skilllevel
Drone Interfacing III – mehr Drohnenschaden
Combat Drone Operation III – mehr Drohnenschaden für kleine und mittlere Drohnen
Scout Drone Operation III – größere Kontrollreichweite
Electronic Warfare Drone Interfacing II - Erhöhung Basisdrohnenkontrollreichweite um 3km je Skillstufe

Navigation
Afterburner IV – kürzere Durchlaufzeit von Afterburner & Verringerung des Energiespeicherverbrauchs
Navigation IV (V) – höhere Subwarp-Geschwindigkeit
Acceleration Control III - größerer Geschwindigkeitsbonus von Afterburners und MicroWarpDrives
High Speed Maneuvering III – Verringerung des Energiespeicherverbrauchs von MicroWarpDrives
Evasive Maneuvering III - höhere Wendigkeit des Schiffes
Spaceship Command IV – höhere Wendigkeit des Schiffes

Missionen
Social III – größerer Ansehensgewinn bei Missionsabgabe
Connections III – größeres Ansehen freundlichen NPC-Agenten
Negotiation III - höhere Missionsbelohnungen

Sonstige
Salvaging III - ermöglicht das Ausschlachten (salvage) von Wracks mit Salvager I, was sehr ertragreich ist
Skill des jeweiligen Schiffes IV (z.B. Caldari Frigate für die Kestrel) – bessere Ausnutzung der Schiffsboni
Target Management III – mehr maximal aufschaltbare Ziele

Skillboni

Viele Skills ergänzen sich oder haben Boni auf dieselben Werte. So erhöhen beispielsweise die Skills Small Hybrid Turret, Small Blaster Specialization sowie Surgical Strike den Schaden eines Light Neutron Blaster II um 5%, 2% bzw. 3% je Skilllevel.
Dabei werden verschiedene Skills miteinander multipliziert, die Skilllevel eines Skills allerdings nur addiert.
Beispiel: 10 Schaden als Basis. Alle drei Skills auf V.

$$10 \times \big(1 + (0{,}05 \times 5)\big) \times \big(1 + (0{,}02 \times 5)\big) + \big(1 + (0{,}03 \times 5)\big) \approx 15{,}8$$

Basisschaden * Small Hybrid Turret V * Small Blaster Spec V * Surgical Strike V

[1]

Zertifikate

Mit Hilfe der Zertifikate kann man sich recht schnell einen Überblick verschaffen welche Skills einem bei der Steuerung des Schiffes helfen. Das Zertifikat selbst ist nichts weiter als eine Liste von Skills. Jedes Zertifikat ist wie Skills auch in fünf Stufen aufgeteilt, je höher die Stufe, umso umfangreicher und perfekter hat man das Zertifikat gemeistert.



Für Anfänger können Zertifikate ein Anhaltspunkt sein, welche Skills er für welche Tätigkeit erlernen kann oder sollte. In den Infofenstern der Schiffe ist ersichtlich, welche Zertifikate ideal für die Bedienung des Schiffes geeignet sind.
[1,de]

Abzeichen

Mit einem Abzeichen kann eine Corp ihre Member Ehren, dazu ist es der Corpführung gestattet aus unzähligen Einzelteilen und Mustern ein individuelles Abzeichen zu kreieren und mit einem Text zu versehen. Im Charaktermenü unter Abzeichen können die erhaltenen Orden auch für die Öffentlichkeit freigeschaltet werden. Selbst bei Corpwechsel behält man seine einmal erhaltenen Orden. Jedes erstellen oder verleihen eines Orden kostet der Corporation 5mio ISK.

Attribute

Die Attribute bestimmen, wie schnell ein Skill gelernt wird. Jeder Skill hat ein Primär- sowie ein Sekundärattribut.
Die Formel, nach welcher sich die Skillpunkte pro Minute berechnen, ist wie folgt:

SP/min = Primärattribut + (0.5 * Sekundärattribut)

Einige Implantate verbessern die Attribute, wodurch die Skillgeschwindigkeit beeinflusst werden kann.

Attributsumverteilung (Neural Remapping)



Im Abstand von einem Jahr kann jeder Charakter seine Attributspunkte umverteilen, er erhält dabei keine zusätzlichen Attributspunkte.
Bedingung ist, dass jedes Attribut mindestens fünf (5) Punkte beträgt. Sollte der Charakter vor dem Remapping weniger als fünf Attributspunkte auf einem bestimmten Attribut besitzen (vor dem AddOn: Apocrypha{11} war es möglich, dies bei der Charaktererstellung zu erreichen), so muss zuerst dieses Attribut auf fünf oder mehr Punkte aufgestockt werden.

Nach Apocrypha erstellte Charaktere bekommen zu Anfang ein Gratis-Remapping, welches sie auch nach weniger als einem Jahr einsetzen können, sie starten also mit zwei frei verfügbaren Remappings. Nach Aufbrauchen des zweiten trifft die Mindestwartezeit von einem Jahr wieder zu.
Die nun neu erstellten Charaktere starten unabhängig ihrer Rassenwahl und Abstammung mit den Attributspunkten: 20 Intelligenz, 20 Auffassungsgabe, 19 Charisma, 20 Willenskraft und 20 Gedächtnis

Implantate (Verbesserungen)

Piloten haben Platz für bis zu zehn Implantate, jedes Implantat erfordert einen bestimmten Slot.

> Implantate werden zerstört, wenn die Kapsel zerstört wird.

Attribute Enhancers, Slot 1-5

Erhöhen das jeweilige Attribut um bis zu 5 Punkte.
Zusätzlich existieren noch sogenannte Piratenimplantate, die zwar nur eine relativ geringe Attributverbesserung bieten, jedoch noch einen sekundären Effekt haben und sich im Set gegenseitig verstärken.

Beispiel:

> „Low-Grade Nomad Gamma" - +2 Willpower, 3% Bonus auf die Agilität des Schiffes, 10% Bonus auf die sekundären Effekte weiterer Nomad-Implantate

Hardwirings, Slot 6-10

Hardwirings geben Boni auf verschiedenste Dinge, von Schiffsattributen bis hin zu industriellen Werten. Sie geben keine Boni auf Attribute.

Implantate droppen bei verschiedenen NPC-Ratten, werden von Agenten bei Storyline-Missionen als Belohnung ausgegeben oder können im LP-Shop erstanden werden. Piratenimplantate können bei Factionsspawns gefunden werden. Das mit AddOn: Rubicon{20} eingeführte Implantatset ‚Ascendancy' sind die ersten Implantate, die selbst hergestellt werden können.
Außerdem kann man Implantate nur einmal einsetzen, entfernt man sie wieder aus dem Kopf, werden sie zerstört. Bei einem Verlust des Pods (der Rettungskapsel), werden ebenfalls alle Implantate zerstört. Pods hinterlassen keine Wracks, nur die Leiche des Piloten - man kann aus letzterer nicht die Implantate extrahieren.
Im (seit AddOn: Incursion{14} verfügbaren) Concord-LP-Shop gibt es weitere Implantate die 2% (2'500 CLP, 2,5m ISK), 4% (375'000 CLP, 37,5m ISK) und 6% (250'000 CLP, 250m ISK) Bonus vergeben.

Die Bezeichnung dieser Implantate ist dabei allgemein nach folgendem Schema gehalten:
[Corp][Implantat Gruppenname][Skill/Funktion][Zwei-Zeichen Akronym]-[Slotnummer][prozentualer Bonus]

- Corp – (NPC)Hersteller des Implantats
- Implantat Gruppenname – die Impspezifische Gruppe wie z.B. ‚Noble', ‚Gnome'oder ‚Deadeye'
- Skill/Funktion – Name des Skills, welcher die selbe Funktion hat (z.B. ‚Hull Upgrades', ‚Shield Upgrades' oder ‚Medium Hybrid Turret')
- Zwei-Zeichen Akronym – Kürzel für die Kurzbeschreibung (z.B. ‚HG', ‚SU' oder ‚MH')
- Slotnummer – in welchen Slot das Imp eingesetzt wird (6-10)
- prozentualer Bonus – der Bonus, den das Imp vergibt

Inherent Implants 'Noble' Hull Upgrades HG-1005 - *5% Bonus auf die HP der Panzerung; Slot 10*
Zainou 'Beancounter' Industry BX-801 - *Reduktion der Produktionszeit um 1%, Slot 8*

In der folgenden Auflistung sind die im Markt erhältlichen Implantate aufgeführt. Die Angabe unter ‚Varianten' sind dabei die verschiedenen vorhandenen prozentualen Boni für die verschiedenen Implantate.
Um ein solches Implantat oder deren Gruppe schnell im Markt zu finden ist es am einfachsten das Akronym ein Minus (-) und die Slotnummer in die Marktsuche einzugeben um dann alle Varianten aufgelistet zu bekommen (z.B. „mx-10" für Erzausbeute-Imp). Die hier blau unterstrichen und markierten Varianten sind dabei im Concord-LP-Shop erhältlich und unter umständen nicht so populär im Markt vertreten.

Alchemist

Typ	Corp	Skill	Bonus	Akronym	Slot	Varianten
Science	Eifyr and Co.	Biology	Dauer der Wirkung von Attribut-Boostern	BY	8	05/10
Industry	Eifyr and Co.	Gas Harvesting	Reduktion auf die Zykluszeit von Gas Cloud Harvestern	GH	8	01/03/05
Science	Eifyr and Co.	Neurotoxin Control	geringere Nebenwirkung bei Combat-Boostern	NC	9	03/05
Science	Eifyr and Co.	Neurotoxin Recovery	Verringerung Negativ-Nebeneffekt-Chance bei Boostern	NR	10	03/05

Beancounter

Typ	Corp	Skill	Bonus	Akronym	Slot	Varianten
Industry	Zainou	Industry	Reduktion der Produktionszeit	BX	8	01/02/04
Science	Zainou	Metallurgy	Reduktion Materialeffizienzforschung (ME)	MY	7	01/03/05
Science	Zainou	Research	Reduktion Fertigungseffizienzforschung (PE)	RR	6	01/03/05
Industry	Zainou	Refining	Reduktion des Raffinerierungsabfalls	RX	8	01/02/04
Science	Zainou	Science	Reduktion Kopierdauer	SC	8	01/03/05

Deadeye

Typ	Corp	Skill	Bonus	Akronym	Slot	Varianten
Missile	Zainou	Guided Missile Precision	Verringerung des Einflusses des Signaturradius auf die Explosion	GP	8	01/02/03/04/05/06
Gunnery	Zainou	Large Hybrid Turret	Bonus auf die Schadenswirkung großer Hybridwaffentürme	LH	10	01/02/03/04/05/06
Missile	Zainou	Missile Bombardment	Bonus auf die maximale Flugzeit aller Raketenarten	MB	7	01/02/03/04/05/06
Gunnery	Zainou	Medium Hybrid Turret	Bonus auf die Schadenswirkung mittlerer Hybridwaffentürme	MH	8	01/02/03/04/05/06
Missile	Zainou	Missile Projection	Bonus auf die maximale Geschwindigkeit aller Raketen	MP	7	01/02/03/04/05/06
Missile	Zainou	Rapid Launch	Bonus auf die Feuergeschwindigkeit von Raketenwerfern	RL	10	01/02/03/04/05/06
Gunnery	Zainou	Small Hybrid Turret	Bonus auf die Schadenswirkung kleiner Hybridwaffentürme	SH	6	01/02/03/04/05/06
Gunnery	Zainou	Sharpshooter	Bonus auf die optimale Reichweite von Turmwaffen	ST	9	01/02/03/04/05/06
Gunnery	Zainou	Trajectory Analysis	Bonus auf den Präzionsabfall von Turmwaffen (Falloff)	TA	7	01/02/03/04/05/06
Missile	Zainou	Target Navigation Prediction	weniger Beeinflussung von Raketen aufgrund der Geschwindigkeit des Ziels	TN	9	01/02/03/04/05/06

Gnome

Typ	Corp	Skill	Bonus	Akronym	Slot	Varianten
Missile	Zainou	Launcher CPU Efficiency	CPU-Belastung durch Raketenwerfer verringert	LE	6	01/02/03/04/05/06
Shield	Zainou	Shield Emission Systems	verringerter Energiespeicherbedarf Schild-emittierender Module	SE	8	01/02/03/04/05/06
Shield	Zainou	Shield Management	Bonus auf die Schildkapazität	SM	7	01/02/03/04/05/06
Shield	Zainou	Shield Operation	reduzierte Aufladezeit des Schildes	SP	9	01/02/03/04/05/06
Shield	Zainou	Shield Upgrades	weniger Energieverbrauch bei Schildupgrades	SU	6	01/02/03/04/05/06
Gunnery	Zainou	Weapon Upgrades	Reduktion auf den CPU-Bedarf von Waffentürmen, Raketenwerfern und Smartbombs	WU	10	01/02/03/04/05/06

Gunslinger

Typ	Corp	Skill	Bonus	Akronym	Slot	Varianten
Gunnery	Eifyr and Co.	Large Projectile Turret	Bonus auf die Schadenswirkung großer Projektilwaffentürme	LP	10	01/02/03/04/05/06
Gunnery	Eifyr and Co.	Medium Projectile Turret	Bonus auf die Schadenswirkung mittlerer Projektilwaffentürme	MP	8	01/02/03/04/05/06
Gunnery	Eifyr and Co.	Motion Prediction	Bonus auf die Zielnachführung von Turmwaffen	MR	7	01/02/03/04/05/06
Gunnery	Eifyr and Co.	Small Projectile Turret	Bonus auf die Schadenswirkung kleiner Projektilwaffentürme	SP	6	01/02/03/04/05/06
Gunnery	Eifyr and Co.	Surgical Strike	Bonus auf die Schadenswirkung aller Turmwaffen	SS	9	01/02/03/04/05/06

Gypsy

Typ	Corp	Skill	Bonus	Akronym	Slot	Varianten
Electronics	Zainou	CPU Management	Bonus auf die CPU-Leistung	EE	6	01/02/03/04/05/06
Electronics	Zainou	Electronic Upgrades	Reduktion des CPU-Bedarfs aller Module, welche auf dem Skill Electronics Upgrades basieren	EU	6	01/02/03/04/05/06
Electronics	Zainou	Electronic Warfare	Bonus auf den Energiespeicherverbrauch von ECM-Systemen und ECM-Explosionssystemen	EW	9	01/02/03/04/05/06
Electronics	Zainou	Long Range Targeting	Bonus auf die Aufschaltreichweite	LT	8	01/02/03/04/05/06
Electronics	Zainou	Propulsion Jamming	Verringerung des Energiespeicherverbrauchs von Warpscramblern und Stasis Webs	PJ	8	01/02/03/04/05/06
Electronics	Zainou	Signature Analysis	Bonus auf die Aufschaltgeschwindigkeit	SA	7	01/02/03/04/05/06
Electronics	Zainou	Sensor Linking	Reduktion des Energiespeicherverbrauchs von Sensor-Links	SL	9	01/02/03/04/05/06
Electronics	Zainou	Turret Destabilization	Bonus auf Aufschaltgeschwindigkeit, optimale Reichweite und Fall-Off-Disruption von Tracking Disruptor Modulen	TD	9	01/02/03/04/05/06
Electronics	Zainou	Target Painting	Bonus auf den Energiespeicherverbrauch von Target Paintern	TG	9	01/02/03/04/05/06
Electronics	Zainou	Weapon Disruption	Reduktion des Energiespeicherverbrauchs von Weapon Disruptoren	WD	9	01/02/03/04/05/06

Highwall

Typ	Corp	Skill	Bonus	Akronym	Slot	Varianten
Industry	Inherent Implants	Mining Upgrades	weniger CPU-Abzug bei der Verwendung von Mining Upgrade Modulen	MU	10	01/03/05
Industry	Inherent Implants	Mining	Verbesserung der Erzausbeute von Bergbautürmen	MX	10	01/03/05

Lancer

Typ	Corp	Skill	Bonus	Akronym	Slot	Varianten
Gunnery	Inherent Implants	Controlled Bursts	Reduktion im Energiespeicherbedarf von Waffentürmen	CB	7	01/02/03/04/05/06
Gunnery	Inherent Implants	Large Energy Turret	Bonus auf die Schadenswirkung großer Energiewaffentürme	LE	10	01/02/03/04/05/06
Gunnery	Inherent Implants	Medium Energy Turret	Bonus auf die Schadenswirkung mittlerer Energiewaffentürme	ME	8	01/02/03/04/05/06
Gunnery	Inherent Implants	Gunnery	Bonus auf die Feuergeschwindigkeit von Waffentürmen	RF	9	01/02/03/04/05/06
Gunnery	Inherent Implants	Small Energy Turret	Bonus auf die Schadenswirkung kleiner Energiewaffentürme	SD	6	01/02/03/04/05/06

Noble

Typ	Corp	Skill	Bonus	Akronym	Slot	Varianten
Armor	Inherent Implants	Hull Upgrades	Bonus auf die HP der Panzerung	HG	10	01/02/03/04/05/06
Armor	Inherent Implants	Mechanic	Bonus auf die HP der Außenhülle	MC	8	01/02/03/04/05/06
Armor	Inherent Implants	Remote Armor Repair Systems	Bonus auf den Energiespeicherverbrauch von Panzerungs-Fernreparatursystem-Modulen	RA	7	01/02/03/04/05/06
Armor	Inherent Implants	Repair Proficiency	Bonus auf die Wirkung von Reparatursystemen	RP	9	01/02/03/04/05/06
Armor	Inherent Implants	Repair Systems	Bonus auf die Reparaturdauer	RS	6	01/02/03/04/05/06

Prospector

Typ	Corp	Skill	Bonus	Akronym	Slot	Varianten
Science	Poteque	Archaeology	Bonus auf die Chance, einen archäologischen Fund zu machen	AC	9	05
Science	Poteque	Astrometric Pinpointing	Reduziert die maximale Scanabweichung	AP	6	02/06/10
Science	Poteque	Astrometric Acquisition	Reduktion der Scandauer von Scansonden	AQ	7	02/06/10
Science	Poteque	Astrometric Rangefinding	Bonus auf die Scanleistung von Scansonden	AR	8	02/06/10
Science	Poteque	Environmental Analysis	Reduktion auf die Zykluszeit von Bergungs-, Hack- und Archäologie-Modulen	EY	10	05
Science	Poteque	Hacking	erhöhte Chance Daten entschlüsseln zu können	HC	9	05
Science	Poteque	Salvaging	Bonus auf die Chance erfolgreicher Bergung	SV	9	05

Rogue

Typ	Corp	Skill	Bonus	Akronym	Slot	Varianten
Navigation	Eifyr and Co.	Afterburner	Bonus auf die Brenndauer von Nachbrennern	AB	6	01/02/03/04/05/06
Navigation	Eifyr and Co.	Acceleration Control	Bonus auf Geschwindigkeitsverbesserung von Nachbrennern und Mikrowarpantrieben	AC	6	01/02/03/04/05/06
Navigation	Eifyr and Co.	Evasive Maneuvering	Bonus auf die Wendigkeit für alle Raumschiffe	EM	7	01/02/03/04/05/06
Navigation	Eifyr and Co.	Fuel Conservation	Reduktion auf den Energiespeicherverbrauch von Nachbrennern	FC	8	01/02/03/04/05/06
Navigation	Eifyr and Co.	High Speed Maneuvering	Reduktion auf den Energiespeicherverbrauch von Mikrowarpantrieben	HS	9	01/02/03/04/05/06
Navigation	Eifyr and Co.	Navigation	Bonus auf die Subwarp-Geschwindigkeit von Raumschiffen	NN	6	01/02/03/04/05/06
Navigation	Eifyr and Co.	Warp Drive Operation	Bonus auf den Energiespeicherverbrauch beim Warpsprung	WD	6	01/02/03/04/05/06
Navigation	Eifyr and Co.	Warp Drive Speed	Bonus auf Warpgeschwindigkeit	WS	6	05/08/10/13/15/18

Snapshot

Typ	Corp	Skill	Bonus	Akronym	Slot	Varianten
Missile	Zainou	Assault Missiles	Schadensbonus schweren Angriffsraketen	AM	7	01/02/03/04/05/06
Missile	Zainou	Cruise Missiles	Bonus auf die Schadenswirkung von Cruise Missiles	CM	6	01/02/03/04/05/06
Missile	Zainou	Defender Missiles	Bonus auf die Höchstgeschwindigkeit von Verteidigungsraketen	DM	8	01/02/03/04/05/06
Missile	Zainou	FOF Explosion Radius	Bonus auf die Explosionsgeschwindigkeit von Freund-Feind Raketen	FR	10	01/02/03/04/05/06
Missile	Zainou	Heavy Missiles	Bonus auf die Schadenwirkung schwerer Raketen	HM	7	01/02/03/04/05/06
Missile	Zainou	Light Missiles	Bonus auf die Schadenswirkung leichter Raketen	LM	9	01/02/03/04/05/06
Missile	Zainou	Rockets	Bonus auf die Schadenswirkung von Raketen	RD	9	01/02/03/04/05/06
Missile	Zainou	Torpedoes	Bonus auf die Schadenswirkung von Torpedos	TD	6	01/02/03/04/05/06

Squire

Typ	Corp	Skill	Bonus	Akronym	Slot	Varianten
Engineering	Inherent Implants	Power Grid Management	Bonus auf Energiebereitstellung des Versorgungsnetzes (PG)	EG	6	01/02/03/04/05/06
Engineering	Inherent Implants	Capacitor Management	Bonus auf die Kapazität des Energiespeichers	EM	8	01/02/03/04/05/06
Engineering	Inherent Implants	Capacitor Systems Operation	Bonus in der Reduktion in der Aufladezeit des Energiespeichers	EO	6	01/02/03/04/05/06
Engineering	Inherent Implants	Energy Pulse Weapons	Verkürzung der Wirkungszeit von Smartbomben	EP	7	01/02/03/04/05/06
Engineering	Inherent Implants	Capacitor Emission Systems	Reduktion des Energiespeicherbedarfs energieübertragender Systeme	ES	7	01/02/03/04/05/06
Engineering	Inherent Implants	Energy Grid Upgrades	Bonus: Reduktion auf den CPU-Bedarf von Modulen, die den Skill Energy Grid Upgrades benötigen.	EU	7	01/02/03/04/05/06

Yeti

Typ	Corp	Skill	Bonus	Akronym	Slot	Varianten
Industry	Inherent Implants	Ice Harvesting	Bonus auf die Ablaufzeit von Ice Harvestern	IH	10	01/03/05

Zusätzlich gibt es noch einige Zusatz-Implantate die mehrere oder verstärkte Boni geben oder den Flottenbonus verstärken.

Name	Slot	Bonus
Numon Family Heirloom	6	-7% Bonus auf die Dauer von Reparatursystemen
Shaqil's Speed Enhancer	6	8% Bonus auf die Höchstgeschwindigkeit von Schiffen
Michi's Excavation Augmentor	7	5% Bonus auf die Mineralausbeute von Bergbaulasern
Ogdin's Eye Coordination Enhancer	7	6% Bonus auf die Nachführgeschwindigkeit von Waffentürmen
Sansha Modified 'Gnome' Implant	7	Verbesserter Skill beim Regulieren der Schildkapazität und der Wiederaufladerate. 3% Bonus auf die Schildkapazität und 3% Bonus auf die Wiederaufladerate des Schildes.
Zor's Custom Navigation Hyper-Link	8	5% Bonus auf die Geschwindigkeitsverbesserung von Nachbrennern und Mikrowarpantrieben
Zor's Custom Navigation Link	7	10% Bonus auf Laufzeit von Nachbrennern
Pashan's Turret Customization Mindlink	9	7% Bonus auf die Feuergeschwindigkeit aller Waffentürmen
Imperial Navy Modified 'Noble' Implant	10	Ein Neuralinterface-Upgrade, das die Fertigkeit des Piloten erhöht, die Verteidigung seines Schiffs zu erhalten und Schaden am Raumschiff zu analysieren und zu reparieren. +3% Bonus auf die HP der Panzerung und +3% Bonus auf den Betrag der System-Reparatur.
Pashan's Turret Handling Mindlink	10	7% Bonus auf die Schadenswirkung großer Energiewaffen
Whelan Machorin's Ballistic Smartlink	10	5% Reduktion der Feuergeschwindigkeit von Raketenwerfern des Piloten
Armored Warfare Mindlink	10	25 % zusätzlicher Kommandobonus von taktischen Panzerungsnetzwerken Ersetzt den Bonus des Skills Armored Warfare durch einen festen Panzerungs-HP-Bonus von 15 %.
Information Warfare Mindlink	10	25 % zusätzlicher Kommandobonus von taktischen Informationsnetzwerken Ersetzt den Bonus des Skills Information Warfare durch einen festen Zielaufschaltungs-Reichweitenbonus von 15 %
Mining Foreman Mindlink	10	25 % zusätzlicher Kommandobonus von Mining Foreman Link Modulen Ersetzt den Bonus des Skills Mining Foreman durch einen festen Bonus auf die Erzausbeute in Höhe von 15 %
Siege Warfare Mindlink	10	25 % zusätzlicher Kommandobonus von taktischen Belagerungsnetzwerken Ersetzt den Bonus des Skills Siege Warfare durch einen festen Schild-HP-Bonus von 15 %
Skirmish Warfare Mindlink	10	25 % zusätzlicher Kommandobonus von Taktischen Manövernetzwerkmodulen Ersetzt den Bonus des Skills Skirmish Warfare durch einen festen Wendigkeitsbonus von 15 %
Caldari Navy Warfare Mindlink	10	25 % zusätzlicher Kommandobonus von taktischen Belagerungsnetzwerken und taktischen Informationsnetzwerken Ersetzt den Bonus des Skills Siege Warfare durch einen festen Schild-HP-Bonus von 15 % Ersetzt den Bonus des Skills Information Warfare durch einen festen Zielaufschaltungs-Reichweitenbonus von 15 %
Federation Navy Warfare Mindlink	10	25 % zusätzlicher Kommandobonus von taktischen Panzerungsnetzwerken und taktischen Manövernetzwerken Ersetzt den Bonus des Skills Armored Warfare durch einen festen Panzerungs-HP-Bonus von 15 %. Ersetzt den Bonus des Skills Skirmish Warfare durch einen festen Wendigkeitsbonus von 15 %
Imperial Navy Warfare Mindlink	10	25 % zusätzlicher Kommandobonus von taktischen Panzerungsnetzwerken und taktischen Informationsnetzwerken Ersetzt den Bonus des Skills Armored Warfare durch einen festen Panzerungs-HP-Bonus von 15 % Ersetzt den Bonus des Skills Information Warfare durch einen festen Zielaufschaltungs-Reichweitenbonus von 15 %
Republic Navy Warfare Mindlink	10	25 % zusätzlicher Kommandobonus von taktischen Belagerungsnetzwerken und taktischen Manövernetzwerken Ersetzt den Bonus des Skills Siege Warfare durch einen festen Schild-HP-Bonus von 15 % Ersetzt den Bonus des Skills Skirmish Warfare durch einen festen Wendigkeitsbonus von 15 %

Piratensets

Für die besser betuchten gibt es auch Implantate die neben den einfachen Attributpunkten auch noch einen zusätzlichen Bonus geben. Beispiele dafür sind mehr Panzerungspunkte, höhere Geschwindigkeit oder mehr Agilität.
Diese Implantate belegen dabei die Slots eins bis fünf und für noch mehr Bonus mit Slot sechs einen weiteren. Diese Piratenimplantate geben zwar noch ein paar Attributspunkte, aber nicht in dem Maße wie speziell fürs skillen ausgelegte. Da sie dadurch die Attribut-Enhancer Slots belegen muss man sich überlegen ob man diese grandiosen Boni haben möchte oder doch lieber Implantate mit denen man schneller skillt. Alternativ kann man sich ja per Sprung-Klon beide Alternativen vorbehalten.
Von einigen Sets gibt es mehrere Varianten, einmal als schwächere Variante (Low-Grade) oder als starke Variante ohne Namensvorsatz. Beide Varianten können auch vermischt werden - ausgenommen es steht explizit in der Beschreibung.

Slave Alpha:

> „Dieser Okularfilter wurde von den Wissenschaftlern der Sanshas für die Anwendung durch deren Elite-Schmuggler modifiziert.
>
> Effekte:
> Primär: +3 Auffassungsgabe.
> Sekundär: 1% Bonus auf die HP der Panzerung.
> Set: 15% Bonus auf die Stärke der sekundären Effekte aller Slave-Implantate.“

Dieses Implantat gibt also 3 Punkte auf das Attribut Auffassung. Und zusätzlich 1% mehr Hitpoints auf die Panzerung. Als weiterer Zusatz wirkt ein ergänzender Bonus auf alle eingesetzten Implantate dieses Typs – egal ob dies ein Einfaches (Low Grade) oder professionelles (High Grade) Implantat ist.

Die Berechnung dazu ist nicht von der einfachen Sorte. [1]

Zuerst den „Setbonus“ Multiplikator multiplizieren:

multi = 1,15 x 1,15 x 1,15 x 1,15 x 1,15 x 1,5 = 3,01703578125

(1,5 ist das Omega Imp)

Berechnung des finalen Bonus:
- jeden einzelnen Spezialbonus (Armor, Geschwindigkeit, ...) der Implantate mit den Multiplikator multiplizieren
- Ergebnis in einen Multiplikator umwandeln
- und zu guter Letzt alle 5 zum finalen Bonus zusammenrechnen

Alpha	= 1% x multi =	+ 3.01703578125%	= 1.0301703578125x
Beta	= 2% x multi =	+ 6.03407156250%	= 1.0603407156250x
Delta	= 3% x multi =	+ 9.05110734375%	= 1.0905110734375x
Gamma	= 4% x multi =	+ 12.06814312500%	= 1.1206814312500x
Epsilon	= 5% x multi =	+ 15.08517890625%	= 1.1508517890625x

Total = Alpha x Beta x Gamma x Delta x Epsilon = 1.5363x = +53.63%

Normale Sets (High-Grade):
Snake: 24.73% Geschwindigkeitsbonus
Slave: 53.63% Panzerungs-HP Bonus
Crystal: 53.63% Shield Boost Bonus
Talisman: -38.12% Capacitor Emission Systems Laufzeitbonus
Halo: -20.70% Signaturradius Bonus
Ascendancy: 53.63% Warpgeschwindigkeit

Talon: 53.63% Gravimetrische Sensorstärke
Jackal: 53.63% Ladar Sensorstärke
Spur: 53.63% Magnometrische Sensorstärke
Grail: 53.63% Radar Sensorstärke

Low-grade Sets:
Snake: 16.02% Geschwindigkeitsbonus
Slave: 33.83% Panzerungs-HP Bonus
Crystal: 33.83% Shield Boost Bonus
Talisman: -26.94% Capacitor Emission Systems Laufzeitbonus
Halo: -14.30% Signaturradius Bonus
Ascendancy: 33.83% Warpgeschwindigkeit

Talon: 33.83% Gravimetrische Sensorstärke
Jackal: 33.83% Ladar Sensorstärke
Spur: 33.83% Magnometrische Sensorstärke
Grail: 33.83% Radar Sensorstärke

Nomad: -26.94% Agilitätsbonus
Centurion:+33.83% EW Optimale Reichweitenbonus (ECM, Remote Sensor Dampern, Tracking Disruptoren und Target Paintern)
Edge: -26.94% Reduktion von Booster Nebeneffekten
Harvest: +33.83% Mining Laser Reichweitenbonus
Virtue: +33.83% Scanproben Scanstärkebonus

Booster

Sie sind die Drogen in EVE und kommen in 8 verschiedenen Geschmacksrichtungen und 4 verschiedenen Stärken. Ähnlich den Implantaten benutzen die verschiedenen Booster dabei Slots. Wenn ein Slot bereits durch den Konsum belegt ist kann kein weiterer Booster der für diesen Slot vorgesehen ist eingenommen werden. Die Synth-Typen der Drogen stellen dabei eine Ausnahme dar. Sie sind die einzigen die im HighSec geduldet werden und keinerlei Nachteile haben. Alle anderen (Standard, Improved, Strong) stehen unter Strafe, wenn man damit erwischt wird. Außerdem kann es durch den Konsum dazu führen das eins oder mehrere der aufgelisteten Nachteile auftreten.
Die Laufzeit der Effekte ist gelistet mit 30 Minuten und kann durch den Skill Biology um 20% je Level erhöht werden.

Biology Level	Laufzeit
1	36 Minuten
2	42 Minuten
3	48 Minuten
4	54 Minuten
5	60 Minuten

Improved Drop Booster:

> Dieser Booster treibt den Piloten in zeitweilige Zwangsvorstellungen, bei denen er jedes Ziel als ungeheure Bedrohung empfindet, die um jeden Preis vernichtet werden muss. Der Pilot schafft es, seine Waffentürme zu zwingen das Ziel besser verfolgen zu können, obwohl es eine Weile dauern kann, bevor er aufhört, alles in Sichtweite umbringen zu wollen.
>
> 1,3125x Zielverfolgungsgeschwindigkeit (Tracking)
> 1800s Dauer
>
> -25% Schildkapazitätsabzug
> -25% Waffenturm-Falloff-Abzug
> -25% Geschwindigkeitsabzug
> -25% Abzug für Panzerungsreparatur
>
> 30% Chance auf Nebeneffekt

Dieser Booster gibt also ca. 31% auf die Nachführgeschwindigkeit der Waffentürme und hält 30 Minuten. 30% Chance auf Nebeneffekt heißt nicht das man alle bekommt, sondern jeder der Nachteile hat für sich einen Wahrscheinlichkeit von 30% das er eintritt.
Der Skill **Neurotoxin Control** hilft dabei die Stärke des Abzuges zu senken, da er je Level diese um 5% verringert. Die Wahrscheinlichkeiten auf Nebeneffekte können mit dem Skill **Neurotoxin Recovery** verbessert werden, da er je Level die Chance für den Nebeneffekt senkt.

Neurotoxin Control	Standard	Improved	Strong
1	19%	23,75%	28,5%
2	18%	22,5%	27%
3	17%	21,25%	25,5%
4	16%	20%	24%
5	15%	18,75%	22,5%

Neurotoxin Recovery	Standard	Improved	Strong
1	19%	28,5%	38%
2	18%	27%	36%
3	17%	25,5%	34%
4	16%	24%	32%
5	15%	22,55	30%

Varianten



Blue Pill Booster - Slot 1
Schildverstärkungsbonus 3% / 20% / 25% / 30%
Schildkapazitätsabzug
Waffenturmreichweiten Abzug
Explosionsgeschwindigkeit Abzug
Energiespeichergrößen Abzug



Crash Booster - Slot 3
Explosionsradius-Bonus -3% / -20% / -25% / -30%
Schildverstärkungsabzug
Geschwindigkeitsabzug
Raketengeschwindigkeitsabzug
Panzerungs-HP-Abzug



Drop Booster - Slot 2
Zielverfolgungsgeschwindigkeits-bonus 1,03x / 1,25x / 1,3125x / 1,375x
Schildkapazitätsabzug
Waffenturm-Falloff-Abzug
Geschwindigkeitsabzug
Abzug für Panzerungsreparatur



Frentix Booster - Slot 2
Optimale Reichweite 3% / 10% / 15% / 20%
Schildverstärkungsabzug
Waffenturm Zielverfolgungsabzug
Geschwindigkeitsabzug
Panzerungs-HP-Abzug



Sooth Sayer Booster - Slot 2
Falloff Bonus 3% / 10% / 15% / 20%
Schildverstärkungsabzug
Abzug für Panzerungsreparatur
Waffenturmreichweiten Abzug
Geschwindigkeitsabzug



Exile Booster - Slot 1
Panzerungsreparaturbonus 3% / 20% / 25% / 30%
Raketenexplosionswolken-Abzug
Waffenturm Zielverfolgungsabzug
Panzerungs-HP-Abzug
Energiespeichergrößen Abzug



Mindflood Booster - Slot 1
Energiespeicherbonus 3% / 10% / 15% / 20%
Raketenexplosionswolken-Abzug
Schildverstärkungsabzug
Waffenturmreichweiten Abzug
Abzug für Panzerungsreparatur



X-Instinct Booster - Slot 1
Signaturradiusbonus -2,25% / -7,5% / -11,25% / -15%
Panzerungs-HP-Abzug
Schildkapazitätsabzug
Waffenturm-Falloff-Abzug
Raketengeschwindigkeitsabzug

Sprung-Klon

Um gleich am Anfang mit einem weit verbreiteten Irrtum aufzuräumen:
Sprung-Klone haben, abgesehen von dem Wort "Klon", dem spielgeschichtlichem Hintergrund und dass man beide im Medizinischen Dienst einer Station einrichtet, nichts mit dem Medizinischen Klon zu tun!

Sprung-Klone sind Kopien deines Körpers, die sich überall in New Eden befinden können, individuell mit Verbesserungen (Implantaten/Hardwirings) ausgestattet werden können und in die man willentlich wechseln (springen) kann.

Zweck eines Sprung-Klons

Es gibt mehrere Gründe, sich einen Sprung-Klon zuzulegen.

Schnelles Reisen
Da man von jeder Station in jeden beliebigen Sprung-Klon wechseln kann, egal wo er sich befindet, kann man dadurch sehr große Strecken quasi in Nullzeit überbrücken und sich somit eine lange und/oder gefährliche Reise ersparen.

Schutz von Implantaten

Wird der Charakter getötet, gehen auch die eingesetzten Implantate verloren. Da manche ziemlich teuer sind, kann man diese schützen, indem man vor einem PvP-Kampf in einen Sprung-Klon wechselt, der nur über billige oder gar keine Implantate verfügt.

Verschiedene Aufgabenbereiche

Man kann in seinen Kopf maximal 10 Implantate installieren, die man nur wechseln kann, indem man die bereits eingesetzten zerstört. Um diesen Aufwand und den dadurch entstehenden Verlust an ISK zu vermeiden, kann man sich Sprung-Klone mit verschiedenen Implantatkombinationen für bestimmte Aufgabenbereiche (Kampf, Missionsfliegerei, Industrie, Handel usw.) anlegen und dann bei Bedarf wechseln.

Erstellung eines Sprung-Klons

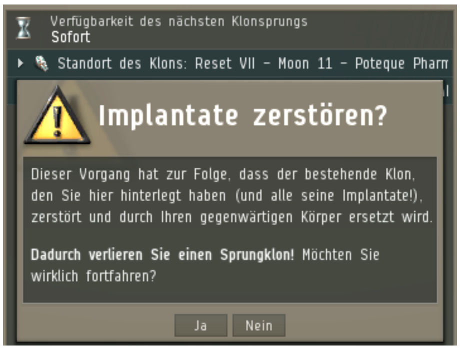
Mit den beiden Skills „**Infomorph Psychology**" und „**Advanced Infomorph Psychology**" kann man sich pro Level einen (1) Sprung-Klon erstellen.
Um einen Sprung-Klon auf einer NPC-Station zu erstellen, muss diese über eine Medizinische Einrichtung verfügen und dein persönliches Ansehen oder das Ansehen deiner Spielercorp bei der NPC-Corp, der die Station gehört, muss über 8,00 liegen.
Um einen Sprung-Klon auf einer Spieler-Station zu erstellen, muss diese über eine Medizinische Einrichtung verfügen und die verwaltende Spieler-Corp muss die entsprechenden Rechte gewähren.
Um einen Sprung-Klon in der Clone Vat Bay eines Schiffes (Titan oder Rorqual) zu erstellen, muss diese aktiviert sein und der Pilot muss den Zugriff auf diesen Service gestatten.
In den Stationsdiensten geht man auf „Medizinischer Dienst" und dort im Reiter „Sprung-Klon" auf den Knopf „Installieren". Ab dann steht auf dieser Station ein neuer, leerer Sprung-Klon bereit.

Wechseln in einen Sprung-Klon

Um in einen Sprung-Klon zu wechseln (springen) muss man in einer Station gedockt sein und das Skilltraining pausiert haben. Befindet sich der gewünschte Sprung-Klon in einer Clone Vat Bay, muss diese aktiviert sein.
Dann geht man in der Charakter-Übersicht auf „Sprung-Klon", wählt sich den gewünschten Sprung-Klon aus, macht darauf einen Rechtsklick und wählt „Klon-Sprung".
Damit wird der gerade aktive Körper (inklusive dessen Implantaten) zu einem Sprung-Klon in der Startstation und der Ziel Sprung-Klon zu deinem aktiven Körper in der Zielstation.
Anschließen kann man das Skilltraining wieder fortsetzen. Die neue Lerngeschwindigkeit, Einflüsse auf Schiffe, Module und sonstige Einrichtungen richten sich nach den jeweils in den aktiven Körper eingesetzten Implantaten.

Einschränkungen:

Nach einem Sprung muss man mindestens 24 Stunden warten, bevor man einen nächsten Sprung durchführen kann. Wie lange man noch gesperrt ist, bzw. wann der letzte Sprung war, sieht man in der Charakter-Übersicht im Bereich „Sprung-Klone". Der Skill „**Infomorph Synchronizing**" verkürzt die Wartezeit zwischen den möglichen Sprüngen um eine Stunde je Skilllevel.
Man kann in einen Sprung-Klon in derselben Station wechseln, allerdings kann immer nur maximal ein Sprungklon und man selbst (mit aktiven Klon) sich auf einer Station befinden. Würden durch das „Wegspringen" zwei Sprungklone auf der Station entstehen, wird der zuvor dort vorhandene mit allen Implantaten zerstört.



Zerstörung eines Sprung-Klons
Will man einen Sprung-Klon, aus welchen Gründen auch immer, zerstören kann man dies direkt aus dem Charaktermenü heraus. Dabei wird der der Klon mitsamt allen in ihm installierten Implantaten zerstört.

Übersicht
Wo sich welche Sprung-Klone mit welchen Implantaten befinden und wie viel Zeit noch bis zum nächsten Sprung vergehen muss bzw. wann der letzte Sprung war, sieht man in der Charakter-Übersicht im Bereich „Sprungklone".

Biografie

In die Biografie kann man mit 5000 unformatierten Zeichen an Informationen über sich selbst, seine Corporation oder Allianz verbreiten oder über andere Dinge schreiben. Dabei sollte man jedoch beachten das andere Kapselpiloten Biografien mit Diffamierungen, Beleidigungen oder solche mit z.B. rassistischen Äußerungen nicht erlaubt sind und petitionieren werden sollten.
So nutzen viele Missionsrunner die eigene Bio um dort die ausgeteilten Schadensarten der verschiedenen NPC-Fraktionen, sowie die beste Schadensart gegen diese NPC-Fraktionen niederzuschreiben.
Andere suchen auf diesem Wege Kontakt zu anderen Kapselpiloten, z.B. um diese dazu zu animieren sich in ihrer Corp zu bewerben.

Anstellungen:

Die Anstellungen geben darüber Auskunft, wie lange ein Pilot bei einer NPC-/ oder Spielercorporation dabei war. Es wird genau festgehalten, von wann bis wann man in welcher Corporation war.

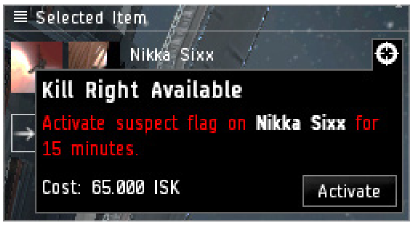
Ansehen

Das Ansehen sagt aus, wie sehr einem eine Fraktion oder eine NPC-Corporation mag oder nicht mag. Ansehen wird dazu benötigt, für die jeweiligen Corporationen Missionen zu fliegen. Ebenfalls hat das Ansehen Einfluss auf die Abgaben, die ein Pilot beim Raffinieren von Erzen, Gegenständen oder Eis machen muss. Ab einem Ansehen von 6.67 zu der Corporation, der die Station gehört auf der man raffinieren möchte, werden keine Abgaben mehr erhoben. Die Abgaben sind nicht mit dem Verlust der durch fehlende Skills verursacht wird zu verwechseln.

Abschussfreigabe

Abschussfreigaben werden Spielern gewährt, die von einem anderen Spieler abgeschossen wurden die kein Recht dazu hatten (erlaubter Angriff z. B. bei Krieg oder geklaute Gegenstände). Außerdem darf das Opfer sich auch nicht gewehrt haben (also zurückgeschossen oder EW). Abschussfreigaben halten 30 Tage und gelten für genau einen Abschuss. Ist der Spieler zur Rechenschaft gezogen worden, verliert das einstmalige Opfer seine Abschussfreigabe.

Diese Abschussfreigabe kann ab AddOn: Retribution{18} veröffentlicht werden. Wenn man also nicht selbst Rache verüben kann oder will ist es möglich dieses Killright zu veröffentlichen – entweder für einzelne Chars, Corps, Allianzen oder gar komplett öffentlich; letzteres kann aber auch dafür sorgen das derjenige das Killright mit einem eigenen Altchar und Billigschiff „einlöst".



Dabei kann auch ein ISK-Betrag eingestellt werden, den man für die Einlösung von der jeweiligen Partei haben möchte. Zu hohe Beiträge sind da aber eher Kontraproduktiv.
Wenn die Abschussfreigabe aktiviert wird, bekommt das Ziel einen „Suspect"-Timer und ist für alle 15 Minuten lang angreifbar. Wird in dieser Zeit kein Schiff (oder Pod) des Ziels zerstört bleibt die Abschussfreigabe bestehen und kann erneut aktiviert werden.

Kampflog

Das Kampflog kann man über einen Dropdown auswählen ob Kills oder Losses gezeigt werden sollen.

Abschüsse

In den Abschüssen sind alle Schiffe von Gegnern gelistet, bei denen man den „Final Blow", also den Ziel-zerstörenden Schuss abgegeben hat. Durch einen Doppelklick auf die jeweiligen Einträge, können die detaillierten Informationen nachgelesen werden.

Verluste

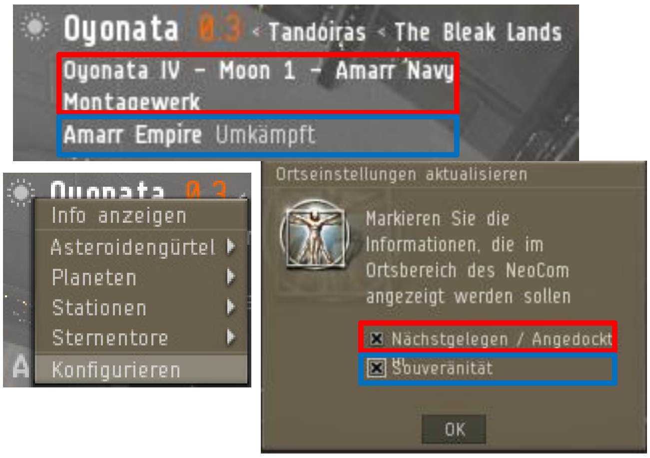
In den Verlusten sind alle Schiffe gelistet, die man selbst verloren hat.

Interface

Aufgabenleiste („Neocom“)



Die Aufgabenleiste beinhaltet alle wichtigen Funktionen die in EVE benötigt werden.
Die darauf befindlichen Schaltflächen und Gruppierungen lassen sich dabei einfach per drag&drop anpassen. Alle verfügbaren Funktionen findet man nach klick auf das „E“ am oberen Rand.



Links oben im EVE-Client wird das aktuelle Sonnensystem angezeigt, wie umfangreich die Informationen dazu sein sollen, kann über die Konfiguration eingestellt werden.

Übersicht (Overview)

Das Overview (Übersichtsfenster) ist ein enorm wichtiger Bestandteil von EVE, sowohl im PvE wie auch im PvP. Zusammen mit dem HUD, liefert es nahezu alle Informationen die man benötigt, um ein Schiff zu fliegen oder damit zu kämpfen. Unglücklicherweise, wie so vieles in EVE, ist die Bedienung des Overview recht kompliziert und für einen Anfänger unter Umständen nicht ganz einfach.

Es ist für Anfänger oft nicht ganz einfach sich bei der verfügbaren Menge an Auswahlmöglichkeiten zu orientieren. Leider können falsche Einstellungen hier zu Problemen führen, über die man sich zu Beginn kaum im Klaren ist. Wenn man sich zu wenige Dinge im Overview anzeigen lässt, kann man unter Umständen seine wichtigen Ziele nicht sehen. Falls man aber zu viel im Overview hat, kann die Übersichtlichkeit unter der Datenflut leiden. In einer brenzligen Situation hat man dann womöglich Schwierigkeiten seine Ziele rechtzeitig finden. In extremen Fällen kann ein übervolles Overview sogar Lag verursachen.

Das Overview

Das Overview ist das Fenster (üblicherweise an der rechten Seite des Bildschirms) in dem man sehen kann welche Objekte sich im gleichen Sonnensystem bzw. auf dem gleichen Grid befinden. Es ist nur sichtbar, wenn man sich im All befindet.
Über dem Overview-Fenster befindet sich meistens das Fenster „Selected Item“. Dieses gehört nicht direkt zum Overview, wird aber zusammen mit diesem verwendet.

Was man alles im Overview sehen kann, hängt von zum einen der Einstellung des Overview selbst ab und zum anderen von der Reichweite des Overview, die wiederum von der Ausdehnung des jeweiligen Grids bestimmt wird. Ein Grid ist ein vom Server erzeugter Bereich im virtuellen Weltraum. Der Durchmesser eines solchen Grids ist variabel, liegt aber in der Regel zwischen 500km und 700km. Alle Objekte die sich auf diesem Grid befinden, können im Overview angezeigt werden.

Zusätzlich gibt es noch einige Interstellare Objekte (Celestial Object), die man im Overview sehen kann, selbst wenn sie an anderen Ende des Sonnensystems liegen (Stargates, Stationen, Planeten usw.). Objekte in anderen Sonnensystemen kann man nie im Overview sehen.

Jeder neue Spieler beginnt in Eve mit mehreren Vorkonfigurierten Einstellungen für das Overview. Diese Einstellungen reichen fürs Tutorial noch aus, aber danach sollte man sich schon so langsam daran machen, diese zu verfeinern. Im oberen Balken des Overview-Fensters befindet sich links ein kleines weißes ≣ und daneben die Information welche Filter-Einstellung zurzeit aktiv ist. Mit einem Klick auf dieses ≣ kann man das Kontextmenü des Overview öffnen. Dieses Kontextmenü ist in mehrere Abschnitte geteilt. Zuoberst stehen alle Einstellungen die man irgendwann abgespeichert hat und die man nach Belieben laden kann. Darunter hat man die Möglichkeit diese Einstellungen wieder zu löschen und man kann festlegen wie Brackets (Klammer) angezeigt werden sollen (mehr zum Thema Brackets weiter unten). Man kann in diesem Menü auch die bestehende Einstellung speichern und man findet hier die Option „open overview settings (Übersichtseinstellungen öffnen)". Mit dieser lässt sich das Einstellungsfenster öffnen, in dem man das Overview nach seinen persönlichen Vorstellungen gestalten kann. Ganz unten stehen die Schaltflächen zum Ex- bzw. Importieren von Profilen die man auf der Festplatte gespeichert hat (mehr dazu am Ende dieses Abschnittes).

Das Einstellungsfenster

Dieses Fenster hat mehrere Tabs, unter denen man verschiedene Möglichkeiten zur Einstellung des Overview findet:
Filters: hier kann man einstellen was im Overview angezeigt werden soll. Man kann dies auch dadurch einstellen, indem man einfach im All oder im Overview einen Rechtsklick auf ein Objekt macht und dieses zum Overview hinzufügt bzw. entfernt. Über die Filtereinstellungen im Einstellungsfenster hat man jedoch eine deutlich bessere und einfachere Auswahl.
Appearance: andere Piloten (bzw. deren Schiffe) können im Overview mit so genannten Tags (kleinen farbigen Symbolen) und verschieden farbigen Hintergründen versehen werden
Columns: das Overview bietet unterschiedliche Informationen zu den dargestellten Objekten; welche davon tatsächlich angezeigt werden sollen, kann man über die Spalten (Columns) festlegen
Ships: wenn man in der Weltraumansicht die Maus über ein Schiff hält, erscheinen einige Information zu diesem Schiff; welche das sind kann hier eingestellt werden
Misc: verschiedene Möglichkeiten das Overview noch weiter zu konfigurieren
Overview Tabs: im Overview-Fenster können bis zu fünf Tabs angelegt und mit verschiedenen Filtereinstellungen versehen werden.

Filter

Fangen wir mit dem ersten Reiter „Filter" (Filters) an. Dort kann man wieder über das weiße ≣ bereits bestehende Einstellungen aufrufen. Darunter befinden sich die 2 Reiter „Typen" (Types) und „Zustände" (States).
In den Ordnern unter „Typen" findet man alles, was sich in EVE in der Übersicht anzeigen lässt.
Unter „**Asteroid**" (Asteroid) finden sich alle Arten von Asteroiden, die man in den Asteroidenfeldern (Belts) in EVE finden und abbauen (minern) kann.
Die Rubrik „**Interstellar**" (Celestial) umfasst die Asteroidenfelder selbst (die Roids findet man in ihrem eigenem Ordner), Planeten, Monde, Container und Sternentore. „Beacon" sind Markierungen im All die sowohl statische Komplexe anzeigen, als auch so genannte Cynofelder, die im 0.0 und Lowsec erzeugt werden können, um Capitalschiffe ins System zu holen. „Biomass" sind die gefrorenen Leichen anderer Kapselpiloten. „Satelit" markiert Kampfgebiete für Factional Warfare.

Die „**Ladung**“ (Charge) beinhalten die 3 Arten Bomben, welche es im Moment in EVE gibt. Hier findet man auch die Scanner Probes, mit denen man verborgene Orte oder Schiffe im All finden kann, Survey Probes mit denen man z. B. nach Rohstoffen zum Moon Harvesting suchen kann und die Warp Disrupt Probes die im 0.0 von Schiffen der Interdictorklasse eingesetzt werden.
Unter „**Einsetzbar**“ (Deployable) finden sich die „Mobile Warp Disruptor“ (Warp-Unterbrecher), welche im PvP zum Einsatz kommen. Dies sind Sonden die nur im 0.0 eingesetzt werden können und die, nachdem sie im All verankert wurden, eine Blase (Bubble) erzeugen, die Schiffe im Inneren am Warpen hindert. Zusätzlich finden sich hier zahlreiche neue Mobile Strukturen, die mit AddOn: Rubicon{20} eingeführt wurden (z.B. Depot, Traktorstrahl-Einheit oder Mikrosprungeinheit).
Unter „**Drohne**“ (Drone) befinden sich alle Drohnen, ob Kampf-, Logistik- oder Bergbaudrohnen.
„**Einheit**“ (Entity) umfasst fast alle NPC-Einheiten und Strukturen, dort kann man die zerstörbaren Stationen aus den Missionen und mehrere für Missionen wichtige Objekte der Übersicht hinzufügen, oder aus derselbigen verbannen.
Unter „**NPC**“ findet man viele verschiedene NPC-Typen aber auch die Billboards die an den Stargates Nachrichten verbreiten und die allseits beliebten Sentry Guns. Ältere Spieler sollten hier einmal deaktivieren und aktivieren um alle inzwischen wieder neu eingeführten NPC auch in der Übersicht zu sehen (danach Speichern nicht vergessen!).
Im Bereich „**Orbitale**“ befinden sich unter anderem die Planetary Customs Offices (Zollbüro).
„**Schiff**“ (Ship) listet alle Schiffsklassen auf, die sich ein Player in seinem Leben in EVE zulegen und erlernen kann.
Unter „**Souveränitätsstrukturen**“ (Sovereignty Structures) befinden sich die verschiedenen Objekte die zum Erringen, Halten und Bekämpfen von Sovereignty notwendig sind
Die NPC Stationen haben ihren eigenen Ordner „**Station**“.
Und zu guter Letzt „Struktur“ (Structure). Hier findet man alle Module für eine POS (Player owned Starbase), angefangen mit den Kontrolltürmen, über die Industrieanlagen, bis hin zu den Verteidigungseinrichtungen.

Unter dem zweiten Reiter kann man die diversen Objekte nach ihrem Zustand filtern. Man kann sich zum Beispiel alle Schiffe, die in der eigenen Corp oder Allianz sind, aus dem Overview herausfiltern, damit man nicht versehentlich auf Verbündete schießt.
Dieser Bereich <States> ist, auf Grund der Spielmechanik die dahinter steckt, etwas problematisch. Wenn irgendein Zustand, der auf einen Piloten zutrifft, nicht aktiviert ist, dann wird dieser Pilot auch nicht angezeigt, selbst wenn andere Zustände noch aktiv sind.
Das bedeutet, wenn man sich fürs PvP ein Overview-Profil erstellt, das einem alle feindlichen Schiffe anzeigen soll, man aber den Zustand „pilot has a bounty on him“ aus irgendeinem Grund nicht aktiviert hat, würden alle Gegner auf die ein Kopfgeld ausgesetzt ist nicht im Overview auftauchen, selbst wenn sie direkt neben einem stehen.
Das führt auch dazu, dass es schwierig ist sich ein Overview-Profil anzulegen in dem nur Kriegsgegner angezeigt werden, während die neutralen Piloten herausgefiltert werden. Wenn man „pilot has neutral standing“ deaktiviert, werden oft auch die Kriegsgegner nicht mehr angezeigt. Man müsste sicherstellen, dass alle Gegner auf ein schlechtes Standing gesetzt wurden. Da dies oft an Kleinigkeiten scheitert, ist es empfehlenswert die Option „pilot has neutral standing“ sowie „pilot has no standing“ immer aktiviert zu lassen.

Appearance

Im Bereich Appearance (Aussehen) kann man festlegen wie Spieler im Overview, der Weltraumansicht und im Local markiert werden sollen. Dies betrifft nur andere Spieler und nicht NPCs oder Objekte.

Dazu hat man zwei Möglichkeiten: Colortags und Backgrounds.
Colortags sind kleine viereckige Symbole die im Overview an den Icons, im Weltraum an den Brackets, in den aufgeschalteten Zielen und im Local (oder jeder anderen Chat-Member Liste) neben dem Namen angezeigt werden.
Der **Background** gibt die Hintergrundfarbe im Overview bzw. für die Brackets in der Weltraumansicht vor. Der Hintergrund wird nicht im Local angezeigt.

Die Farben die dem jeweiligen Zustand zugeordnet sind, können geändert werden indem man einen Rechtsklick auf die Zeile macht.
Man kann die verschiedenen Möglichkeiten auch in beliebiger Reihenfolge anordnen (Drag&Drop), wobei die weiter oben stehenden die anderen überlagern. Wenn zum Beispiel die Option für „pilot has high standing“ aktiviert ist und über der Option „pilot is an outlaw“ steht, wird der Pilot nur als „befreundet“ angezeigt und nicht mehr als Verbrecher.
Eine weitere Möglichkeit die dieser Bereich bietet ist das Blinken. Einige Zustände sind so wichtig, dass man sie durch ein auffälliges Blinken im Overview zusätzlich hervorheben will. Man kann sowohl bei den Colortags als auch beim Hintergrund einstellen, welche Markierungen blinken sollen.

In diesem Bereich findet man auch die Schaltfläche „apply to ships and drones only“ (nur auf Schiffe und Drohnen anwenden). Damit werden die Farbmarkierungen nicht auf POS-Strukturen angewendet. Die zweite Schaltfläche verändert lediglich die Größe den Tags.
Durch eine Kombination von Colortags und Hintergrundfarbe und deren Sortierung, kann man sich schnell und leicht ein Bild von dem anderen Piloten machen und diesen als freundlich, neutral oder feindlich einstufen. Da man Colortag und Background getrennt voneinander Konfigurieren kann, sollte man aufpassen wenn man unterschiedliche Farben für gleiche Zustände verwendet.

EWar

Hier kann man einstellen ob im Overview angezeigt werden soll, ob Gegner (Spieler oder NPCs) bestimmte EWar Module gegen einen einsetzen. Dies erfolgt durch kleine Symbole am rechten Rand des Overviews die jeweils dem Symbol für das eingesetzte Modul entsprechen. Diese Symbole erscheinen in der Zeile der Einheit die dieses Modul einsetzt, so dass man genau erkennen kann wer einen gerade scrambelt oder jammed. Zusätzlich wird aktiver EWAR über dem HUD angezeigt und kann dort direkt mit rechtem Mausklick interagieren, aber übersichtlicher, welche einzelnen Schiffe es betrifft, sieht man in der Übersicht.

Columns

Im Overview werden mehrere Spalten mit verschiedenen Informationen angezeigt.
Tag: Dies erlaub es einem Fleet Commander einzelnen Zielen eine Markierung zuzuweisen. Damit kann man zum Beispiel im PvP die Primärziele auch im Overview markieren oder in Missionen einzelne Gegner für die Flottenmitglieder markieren. Angeblich verursachen bzw. verstärken diese Tags allerdings Lag im Spiel.

Icon (Symbol): zeigt an um welche Art von Schiff es sich ungefähr handelt, sowie die Symbole für Stationen, Gates, Asteroiden Gürtel und ähnliches. Außerdem kann man hier erkennen ob man von einem Schiff anvisiert oder beschossen wird.
Distance: Die Entfernung zum Schiff bzw. Objekt. Diese Angabe bezieht sich auf den virtuellen Rand eines Objektes, der teilweise weit von der graphischen Darstellung entfernt sein kann. Besonders bei Stationen wird die Distanz schon als 0 angezeigt, wenn man noch einige Kilometer bis zur eigentlichen Station fliegen kann.
Name: Selbsterklärend
Type: Die Art von Schiff die ein Gegner fliegt. Im PvE ist diese Spalte weitestgehend Nutzlos aber im PvP kann es lebenswichtig sein, zu sehen ob der Gegner in einer Rifter oder einer Wolf sitzt...
Size: Die Größe eines Objektes. Wird in Metern angezeigt und bezieht sich auf den Durchmesser einer theoretischen Kugel um das Ziel. Unabhängig von der tatsächlichen Form eines Schiffes oder den Dimensionen einer Struktur, werden alle Objekte in Eve als Kugel berechnet. Dies ist notwendig um die Rechnerbelastung gering zu halten.
Velocity (Geschwindigkeit): Die Geschwindigkeit mit der sich ein Schiff oder Objekt bewegt. Dies ist nützlich um die Aktionen des Gegners einschätzen zu können.
Radial Velocity (Radialgeschwindigkeit): Die Geschwindigkeit mit der sich ein Schiff relativ zur eigenen Position bewegt. Ein positiver Wert zeigt an das sich das Ziel entfernt, ein negativer Wert zeigt eine sich verringernde Entfernung. Dies ermöglicht es einem zu sehen ob ein Gegner flieht oder angreift und wie groß der Geschwindigkeitsunterschied ist (also ob er aufholt oder ob ein fliehendes Schiff entkommen wird)
Angular Velocity (Winkelgeschwindigkeit): Die Winkelgeschwindigkeit die sich aus Geschwindigkeit, Entfernung und Winkel ergibt. Sie wird in Rad pro Sekunde angegeben. Dies ist der Wert nach dem die Nachführgeschwindigkeit von Turmwaffen bemessen wird. Hat man diese auf dem Overview kann man die eigene Trefferwahrscheinlichkeit abschätzen und ebenso die Chancen von Gegner getroffen zu werden. Dies ist also vor allem für die Benutzer von Turmwaffen wichtig, sowie für Tacklerpiloten die ihre Winkelgeschwindigkeit möglichst groß halten sollten. Für diejenigen die lieber mit Missiles kämpfen ist diese Spalte Nutzlos.
Transversal Velocity: Dies ist die Geschwindigkeit mit der sich das Ziel horizontal oder vertikal zum eigenen Schiff bewegt. Also, jede Bewegung des Ziels die nicht auf einen zu oder von einem weg erfolgt (hoch, runter, nach rechts oder links). Diese Information ist für die Benutzer von Geschütztürmen hilfreich, um abschätzen zu können ob sie ihr Ziel treffen können. Da dies mit „Angular Velocity“ besser und einfacher geht, ist diese Spalte weitgehend sinnlos.
Corp: Die Corp zu der das Ziel gehört (angezeigt wird der Corp-Ticker). Dies ist eigentlich nur im PvP sinnvoll und auch dort nur wenn man in einer Gruppe von Spielerschiffen die Angehörigen einer bestimmten Corp suchen will.
Ally: Analog zu Corp (s. o.) nur mit Bezug auf die Allianz des Spieler, sofern dieser in einer Ally ist.
Faction: Zeigt an zu welcher Fraktion dieser Spieler gehört. Dies ist nur im Factional Warfare wichtig
Militia: Analog zu Corp (s. o.) nur mit Bezug auf die Miliz des Spielers, sofern dieser am Factional Warfare beteiligt ist.

Hier kann man kann auswählen welche Spalten aktiv sein und in welcher Reihenfolge sie angezeigt werden sollen. Der Client sortiert die Spalten von oben nach unten, wodurch alles was in der Liste oben steht im Overview ganz links angezeigt wird. Mit Hilfe der „Move Up“ und „Move Down“ Schalter kann man die Reihenfolge der Spalten anpassen.

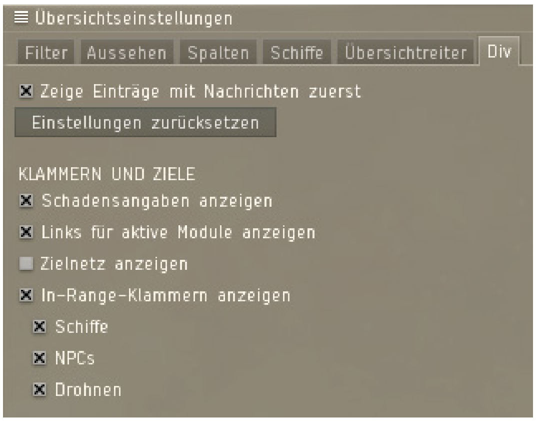
Man kann das Overview nach jeder dieser Spalten Sortieren. Die meisten Spieler sortieren nach Entfernung, so dass die Objekte die einem am nächsten sind ganz oben im Overview stehen. Im PvP dagegen nennen Fleet Commander die Ziele, die bekämpft werden sollen, meist mit deren Namen und man findet diese schneller, wenn man sein Overview nach Namen sortiert hat.

Ships

Wenn man in der Weltraumansicht den Mauszeiger über ein anderes Schiff (speziell das Schiff eines anderen Spielers) hält, wird eine kurze Info zu diesem Schiff angezeigt.
In diesem Bereich der Overview Settings kann man festlegen, was genau dabei angezeigt werden soll.

Pilot Name: Name des Piloten
Corp/Alliance Ticker: dies sind die Kurzzeichen der Corp bzw. Allianz des Spielers; dies ist vor allem im PvP eine nützliche Information
Ship Name: der Name des Schiffes
Ship Type: Schifftyp

Misc



In diesem Bereich (Div) hat man die Möglichkeit die Einstellungen für das Overview wieder auf die Standardeinstellung zurück zu setzten.
Das ist hilfreich wenn man sein Overview komplett neu einrichten will.
Mit aktiver Option „**move entries with broadcast to top**“ (zeige Einträge mit Nachrichten zuerst) werden alle Objekte im Overview, die einen Broadcast erhalten haben (also z. B. „target“ oder „align to“), in der Liste kurzzeitig ganz nach oben geschoben, unabhängig davon wie das Overview eigentlich sortiert ist. Dies ist sehr nützlich in einer Flottenoperation in der vom FC oft der Broadcast benutzt wird. Man muss dann nicht lange nach den Zielen suchen, sondern braucht nur das obere Ende des Overviews im Blick behalten.
„**Damage Indications**“ (Schadensangaben) zeigen rote Blasen um einen Gegner, je mehr Schaden von diesem kommt (anteilsmäßig zu allen anderen) umso dunkler wird das Rot.
Ein dünne Verbindungslinie von aktivem Schiffsmodul zum Gegner im All zum aufgeschalteten Ziel wird durch „**active Module Links**“ (Links für aktive Module) angezeigt.
Das „**Targeting Crosshair**“ (Zielnetz) blendet ein Fadenkreuz über das gerade ausgewählte Ziel.
„**In-Range Brackets**“ (In-Range-Klammern) sind kleine Symbole im All um die möglichen Ziele, die in Aufschaltreichweite liegen.

Overview Tabs

In diesem Bereich kann man dem Overview bis zu fünf Tabs hinzufügen und diesen verschiedene Filtereinstellungen für das Overview und die Brackets zuweisen.

Das Overview einrichten

Der folgende Abschnitt liefert eine Anleitung, wie man das Overview einrichten könnte. Dies ist natürlich nicht die einzige mögliche Art und die meisten Spieler werden mit der Zeit ihre eigenen Einstellungen wählen, um ihre persönliche Spielweise zu unterstützen.

Als erstes sollte man die gegenwärtigen Einstellungen des Overviews speichern. Um dies zu tun braucht man nur einen Rechtsklick auf das kleine weiße ≣ oben links im Overview-Fenster oder oben im Einstellungsfenster zu machen (dort wo wahrscheinlich steht: „Overview (not saved)“) und „Save current type selection as ...“ auswählen. Auf diese Weise kann man die derzeitige Einstellung des Overviews als „Backup“ speichern, sollte man mit den neuen Einstellungen nicht zufrieden sein.

Standard Filter-Einstellungen

Man sollte sich zunächst eine Standard Einstellung einrichten, die man dann auch als Ausgangsbasis für andere Tabs benutzen kann. Für die speziellen Einsatzzwecke (wie Kampf, Looting, Mining usw.) werden wir später noch weitere Einstellungen vornehmen. Die Standard Einstellung ist sozusagen der Allzweck-Tab.

Um diese einzurichten, öffnet man das Fenster „Overview Settings“, geht zu <Filter> und dort zu <Types>. Am unteren Ende des Fensters hat man nun zwei Buttons: „select all“ und „deselect all“ („alles aus-/abwählen“). Mit dem einen werden alle Möglichkeiten aktiviert und man sieht alles auf dem Overview was nur möglich ist. Mit dem anderen werden alle Häkchen entfernt.

Ob man einen dieser beiden Button benutzt, muss jeder selber wissen, aber für PvE-Einstellungen kann erstmal alles ausgewählt werden um dann das zu löschen was man sicher nicht braucht, während PvPler besser beraten sind zuerst alles zu deaktivieren und dann nur die Sachen auszuwählen die sie sicher brauchen werden.

In den einzelnen Ordnern würden sich folgende Einstellungen empfehlen:

- **Asteroids**: hier sollte nichts aktiv sein
- **Celestials** (Interstellar): in diesem Bereich sollten nur Beacon, Stargate, Warp Gate und eventuell noch Wormhole aktiv sein. Wenn man regelmäßig in Asteroidengürteln jagt, kann man Asteroid Belts ebenfalls aktivieren. (Man sollte immer zumindest ein Overview-Profil aktiv haben, in dem man die Stargates sehen kann und im PvP kann es manchmal Lebensrettend sein wenn man Beacons (= Cynos) sehen kann.)
- **Charge** (Ladung): alles aktivieren (dies ist im Empire, also High- und LowSec, eigentlich überflüssig, da Bomben nur im 0.0 eingesetzt werden können.); Combat Scan Probes aktivieren (ist nur wichtig, um die Probes im Directional Scanner sehen zu können)
- **Deployable** (Einsetzbar): Mobile Warp Disruptor aktivieren (auch dies ist im Empire eher unnötig, schadet aber auch nicht);
- **Drones**: für den Standard Tab sollte hier nichts aktiviert sein, außer möglicherweise Fighter Drones und Fighter Bomber. (Drohnen im Overview sind in den meisten Situationen eher störend. Fighter kann man aktivieren, da diese eher selten sind und wenn man auf sie trifft, sollte man sie auch sehen können.)
- **Entity** (Einheit): Für PvE sollte hier alles aktiviert sein außer Billboard, Convoy, Large Collidable Ship, Large Collidable Structure und Sentry Guns. Wer diesen Allzweck-Tab vor allem für PvP benutzen will, kann hier alles abwählen. Wer öfter von Sentry Guns beschossen wird (aus welchen Gründen auch immer) sollte diese aktiviert lassen.
- **NPC**: hier nur Pirate NPC und Mission NPC aktivieren. Wer ein sehr schlechtes Standing zu einer der Empire Fraktionen hat und dennoch öfter in deren Territorium unterwegs ist, sollte bis auf Concord NPC alles aktivieren.
- **Planetary Interaction**: hier kann man die Customs Offices deaktivieren, da es nicht notwendig ist sie im Overview zu haben
- **Ships**: bei Schiffen sollte unbedingt alles aktiviert sein. (Ältere Spieler, die ihr Overview schon länger nicht mehr aktualisiert haben, sollten nachprüfen ob wirklich alle Schiffstypen aktiv sind.)

• **Sovereignty Structures**: wer will kann hier die Territorial Claim Units aktiviert lassen und eventuell noch die Sovereignty Blockade Units, aber ich würde hier alles deaktivieren
• **Station**: je nach persönlicher Vorliebe Station aktivieren oder deaktivieren
• **Structures**: hier würde ich nur Control Tower aktivieren, da man diese Einstellung auch gut verwenden kann um den Directional Scanner einzusetzen und zu viele POS-Strukturen hier sehr störend wären.

Nun geht man im Fenster „Overview Settings“, zu <Filter> und dort zu <States> (Zustände). Hier die Optionen „pilot is in your fleet“ (Der Pilot befindet sich in Ihrer Gruppe), „pilot is in your corporation“, und „pilot is in your alliance“ deaktivieren. Dadurch werden Piloten die zur eigenen Flotte, Corp, Ally gehören nicht mehr im Overview angezeigt. Wem dies nicht gefällt, sollte diese Optionen aktiviert lassen. Piloten die in einer NPC-Corp sind, sollten nur die Option „pilot is in your fleet“ deaktivieren.

Wenn man die Filter eingestellt hat, sollte man diese Einstellungen speichern. Dazu auf das kleine weiße ≣ klicken, „save current type selection as ...“ auswählen und als Namen „Standard“ oder etwas Ähnliches auswählen.
Ob man diesen Standard Tab im Spiel noch benutzt oder sich lieber spezielle Tabs einrichtet, bleibt jedem selbst überlassen, aber wir haben nun eine Grundlage, die wir für andere, spezialisierte Einstellungen verwenden können.

Spezielle Filter-Einstellungen

Kampf – all targets (PvP)
Dieser Tab soll in PvP-Kämpfen das Overview von allem befreien was man nicht unbedingt braucht
• Im Fenster <Filters – Types> den Button „deselect all“ anklicken, um alle Einstellungen zu löschen
• Charge: die drei Arten von Bombs aktivieren
• Drones: nur Fighter Drone und eventuell noch Fighter Bomber aktivieren
• Ships: alles aktivieren

Kampf – limited targets (PvP)
Mit diesem Tab kann man das Overview auf die Ziele beschränken, die in einem Kampf eine Bedrohung darstellen, während man alles was nicht unbedingt zum Kampfwert der gegnerischen Flotte beiträgt herausfiltert.
• Einstellung „Kampf – all targets“ laden und folgende Veränderungen vornehmen
• Ships: Capsule, Exhumer, Freighter, Industrial, Mining Barge, Shuttle, Transport Ship, u. ä. deaktivieren.

Kampf – Battleships only (PvP)
In größeren PvP-Kämpfen ist es oft nützlich das Overview auf Battleships zu beschränken
• Einstellung „Kampf – all targets“ laden und folgende Veränderungen vornehmen
• Ships: alles deaktivieren, bis auf Battleships, Black Ops, Elite Battleships und Marauder

Kampf – BC/BS only (PvP)
Beschränkt das Overview auf Battlecruiser, Attack-Battlecruiser und Battleships falls einem im PvP die Ziele ausgehen
• Einstellung „Kampf – all targets“ laden und folgende Veränderungen vornehmen
• Ships: alles deaktivieren, bis auf Battlecruiser, Battleships, Black Ops, Elite Battleships, Command Ships und Marauder

Kampf – Cruisers only (PvP)
Analog zu „Battleships only“, aber man konzentriert sich hier auf die Kreuzerklasse; dies ist auch nützlich um Supportschiffe gezielt anzugreifen
• Einstellung „Kampf – all targets“ laden und folgende Veränderungen vornehmen
• Ships: alles deaktivieren, bis auf Cruiser, Heavy Assault Ship, Recon (beide), Logistic, Strategic Cruiser, Heavy Interdictor

Kampf – small Ships only (PvP)
Mit diesem Tab kann man in PvP-Kämpfen das Overview auf alles beschränken was der Fregatten- und Zerstörerklasse angehört
• Einstellung „Kampf – all targets“ laden und folgende Veränderungen vornehmen

• Ships: alles deaktivieren, bis auf Frigate, Assault Ship, CovOps, Destroyer, Electronic Warfare Ship, Interceptor, Interdictor

Missionrunning

Dieser Tab soll bei Missionen das Overview von allem befreien was man nicht unbedingt braucht

• Im Fenster <Filters – Types> den Butten „select all“ anklicken, um alle Möglichkeiten zu aktivieren; hat man dies bereits beim „Standard-Tab“ gemacht, kann man stattdessen diesen laden.
• Asteroids: hier sollte nichts aktiv sein
• Celestials: hier sollten nur Agents in Space, Stargate, Warp Gate und eventuell noch Wormhole aktiviert sein; wer Missionen parallel looted und salvaged kann auch noch Cargo Container und Wrecks aktivieren
• Charge: alles deaktivieren
• Deployable: Depot, Tractor Unit, Micro Jump Unit
• Drones: alles deaktivieren
• Entity: hier sollte alles aktiviert sein außer Billboard, Convoy, Large Collidable Ship, Large Collidable Structure und Sentry Guns.
• NPC: Pirate NPC und Mission NPC aktivieren
• Planetary Interaction: alles deaktivieren
• Ships: alles aktivieren; wer Ninja-Salvager nicht im Overview sehen will, kann hier alles deaktivieren
• Sovereignty Structures: alles deaktivieren
• Station: Station deaktivieren
• Structures: alles deaktivieren
• Wenn Wrecks aktiviert sind, muss man unter <Filter – States> die Optionen für „Ally“ wieder aktivieren, da sonst die Wracks nicht angezeigt werden

Missionen - Structures

In manchen Missionen muss man Strukturen zerstören oder anfliegen. Diese Strukturen haben wir in den bisherigen Einstellungen entfernt, um das Overview möglichst übersichtlich zu halten. Sollte man dabei sein Missionsziel nicht sehen können, einfach folgende Einstellung verwenden

• Einstellung „Missionrunning“ laden und folgende Veränderungen vornehmen
• Entity: Large Collidable Structure aktivieren

Drohnen

Obwohl Drohnen meistens nur stören, wenn man sie im Overview hat, gibt es Situationen wo man sie sehen können sollte. Zum Beispiel im PvP, wenn man gegen einen Drohnenträger antritt oder wenn man mal wieder seine Drohnen im Deadspace oder im Asteroidengürtel vergessen hat und sie wieder aufsammeln will.

• Im Fenster <Filters – Types> den Butten „deselect all“ anklicken, um alle Einstellungen zu löschen
• Drones: alles aktivieren
• Ships: je nach persönlicher Vorliebe kann man hier alle Schiffe deaktivieren, um das Overview auf die Drohnen zu beschränken
• Wenn man auch die eigenen Drohnen im Overview sehen will, muss man unter <Filter - States> die Optionen für Fleet, Corp und Ally wieder aktivieren; wenn man diese nicht sehen will, die Optionen einfach deaktivieren

Flotte

Für Flottenmitglieder gilt praktisch dasselbe wie für Drohnen; meistens stören sie nur (natürlich nur im Overview), aber manchmal ist es hilfreich sie sehen zu können.

• Je nach Einsatzzweck eine vorhandene Einstellung laden (z. B. „Kampf – all targets“ oder „Missionrunning“)
• Unter <Filter - States> die Optionen für Fleet, Corp und Ally wieder aktivieren

Looting

Wer nach dem Ratting, dem Pew Pew oder nach Missionen aufräumen will, sollte Wracks und Container im Overview sehen können. Wer nach PvP-Schlachten gerne die gefrorenen Leichen seiner Gegner einsammelt, sollte auch die im Overview haben.

• Entweder alles deaktivieren oder eine beliebige Einstellung laden und verändern
• Celestials: Biomass, Cargo Container und Wrecks aktivieren
• Unter <Filter - States> die Optionen für „Ally“ wieder aktivieren, da sonst die Wracks nicht angezeigt werden (auch in Missionen)

Mining

Jeder Miner muss selber wissen ob er mit dem Overview oder doch lieber mit den Survey Scanner arbeiten will. Jedenfalls wäre dies eine Einstellung für Mining-Ops.

• Asteroids: hier alles aktivieren; wenn man sich auf eine spezielle Erzsorte konzentrieren will, sollte nur diese aktiviert werden
• Celestials: Asteroid Belts, Cargo Container und Secure Cargo Container aktivieren

Transit
Diese Einstellung könnte etwas kontrovers sein und sie ist auch nur für Leute gedacht die oft im Highsec unterwegs sind und nicht in irgendeinen Krieg verwickelt sind. Diese Einstellung beschränkt das Overview auf das was wirklich wichtig ist, wenn man 30 Sprünge ohne Autopiloten machen will.
• Zunächst mit dem Button am unteren Ende des Fensters alles löschen
• Celestials: Stargate hinzufügen, wer will kann auch noch Warpgate und Wormhole aktivieren

Celestial
Sowohl im PvP als auch im PvE gibt es immer wieder Situationen in denen man denkt "Ich wünschte ich wäre jetzt wo anders". In solchen Situationen ist es hilfreich wenn man alle Objekte im System zu denen man warpen kann, auch im Overview sehen kann.
• Zunächst mit dem Button am unteren Ende des Fensters alles löschen
• Celestials: Asteroid Belt, Planet, Stargate und Sun hinzufügen. Moon sollte deaktiviert sein, da man im Lowsec und im 0.0 lieber nicht zu einem Mond warpen sollte.
• Planetary Interaction: Planetary Customs Offices aktivieren
• Station: Station aktivieren

POS Scanning
Um nach POSsen zu scannen, empfiehlt es sich die Suche auf den Control Tower zu beschränken
• Im Fenster <Filters – Types> den Button „deselect all“ anklicken, um alle Einstellungen zu löschen
• Celestial: Force Field aktivieren, um erkennen zu können ob die POS aktiviert ist oder nicht. Außerdem noch Moon und Planet aktivieren
• Charge: Scanner Probes und Warp Disruption Probes aktivieren (zur Sicherheit)
• Structure: Control Tower aktivieren

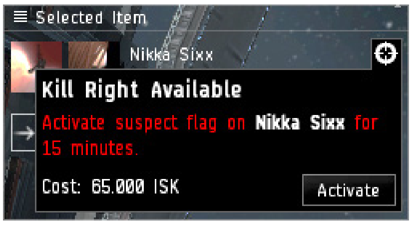
Appearance
Nachdem die verschiedenen Filter-Einstellungen festgelegt sind, kann man einstellen, wie die Schiffe im Overview markiert werden sollen. Diese Einstellung gilt immer für alle Filter-Einstellungen.
„apply to ships and drones only“ (nur auf Schiffe und Drohnen anwenden) deaktivieren

Colortags
Die folgenden Einträge sind möglich und geben die Standardwerte wieder – die Hintergrundfarbe, das Blinken und die Reihenfolge (Drag&Drop) kann jeweils noch nach persönlichem Geschmack geändert werden.
Die Liste der Colortags wird jeweils oben beginnend abgearbeitet. Das erste zutreffende Colortag wird angezeigt, weitere ignoriert!

Symbol	Bedeutung	Standardformat
	Pilot befindet sich mit Ihrer Corp/Allianz im Krieg	Stern auf rotem Grund
	Pilot befindet sich mit Ihrer Miliz im Krieg	Stern auf orangen Grund
	Pilot befindet sich in einer begrenzten Auseinandersetzung mit Ihnen (limited Engagement)	türkiser Totenkopf (blinkend)
	Der Pilot befindet sich in Ihrer Flotte	Person auf lila Grund
	Der Pilot ist ein Krimineller	roter Totenkopf (blinkend)
	Der Pilot ist ein Verdächtiger	gelber Totenkopf (blinkend)
	Der Pilot hat ein Sicherheitsstatus unter -5	Totenkopf auf rotem Grund
	Der Pilot ist in Ihrer Corp	Stern auf grünem Grund
	Der Pilot ist in Ihrer Allianz	Stern auf blauem Grund
	Der Pilot hat ein Sicherheitsstatus unter 0	Totenkopf auf gelben Grund
	Pilot ist in Ihrer Miliz	Stern auf lila Grund

	Der Pilot hat ein hohes Ansehen	Plus auf dungelblauem Grund
	Der Pilot hat ein gutes Ansehen	Plus auf blauem Grund
	Der Pilot hat ein furchtbares Ansehen	Minus auf rotem Grund
	Der Pilot hat ein schlechtes Ansehen	Minus auf orangen Grund
	Auf diesen Pilot ist ein Kopfgeld ausgesetzt	Totenkopf auf schwarzem Grund
	Auf diesen Piloten steht eine Abschussfreigabe, die Sie aktivieren können	Zielkreuz auf orangen Grund
	Der Pilot (Agent) ist gesprächsbereit	Sprechblase auf blauem Grund
	Der Pilot hat ein neutrales Ansehen	Ist Gleich auf grauem Grund
	Pilot ist ein Alliierter im Krieg	Stern auf blauem Grund

Spieler mit hier auf rotem Hintergrund gelisteten Colortags können im Highsec ohne Einschreiten von CONCORD angegriffen werden, aber:



- Bei dürfen die angegriffenen sich auch wehren, zwischen beiden Parteien wird ein Limited Engagement Timer gestartet
- können direkt angreifen

Spieler mit manuell aktivierbarem Kill Right kann man erst dann legal angreifen, wenn man dieses aktiviert hast. Ziele werden dadurch zum Suspect . Angriff folgt den oben genannten Regeln.
(→ Timer)

Background
Als erstes sollte man sicherstellen, dass bei der Option „pilot is an outlaw“ (der Pilot ist ein Verbrecher) das Blinken aktiviert ist. Wenn nötig einfach einen Rechtsklick auf diese Option machen und „Toggle Blink“ (Blinken an) auswählen. Dadurch kann man Verbrecher, auf die man ungestraft schießen könnte, einfacher an dem auffälligen roten Blinken erkennen.
Appearances -> Background
Die folgenden Optionen aktivieren und in dieser Reihenfolge anordnen

- Pilot is at war with your ... (Blinken aktivieren)
- Pilot is in your alliance
- Pilot is in your corporation
- Pilot is in your fleet
- Pilot is an outlaw (Blinken aktivieren)

Auch hier lässt sich die Reihenfolge per Drag und Drop verändern.
EWar
Alles aktivieren

Columns
Als nächstes solltet ihr die Spalten des Overviews einstellen.
Es ist notwendig das man folgende Daten sehen kann: **Icon**, **Distance**, **Name**.
Darüber hinaus noch empfehlenswert: Type, Angular Velocity, Radial Velocity, und Velocity. Corp und Ally können auch noch hilfreich sein, müssen aber nicht immer im Blickfeld sein.
Für Missionen kann man auf Type verzichten und wenn man mit Missiles oder Drohnen arbeitet, kann man auch die Angular Velocity abschalten.

Size kann nützlich sein, wenn man zuerst die kleineren Ziel bekämpfen will, oder umgekehrt erst alle Großen. Es kann auch für Piloten von Missile-Schiffen nützlich sein. In diesen Fällen sollte man Size aktivieren und das Overview danach sortieren.
Nun, wenn man entschieden hat was man alles auf dem Overview haben will, einfach die jeweiligen Häkchen setzen.
Nachdem man alle gewünschten Spalten ausgewählt hat, kann man nun die einzelnen Spalten sortieren. Für den Fall das ein FC von der Spalte Tag gebrauch davon macht, sollte diese Option ganz oben in der Liste stehen, damit sie im Overview links erscheint. Danach sollte Icon ganz oben in der Liste stehen, gefolgt von Distance und Name. Die Reihenfolge der anderen Spalten ist in erster Linie eine Frage des persönlichen Geschmacks. Die oben angeführte Abfolge kann dabei als Beispiel dienen, aber jeder muss hier selbst herausfinden was ihm wichtiger ist.
Nachdem man nun die Spalten ausgewählt und sortiert hat, ist es an der Zeit die Spalten auch gut sichtbar darzustellen. Dazu das Fenster „Overview settings" schließen und das Overview Fenster selbst in die Breite ziehen, bis man alle Spalten gut sehen kann. Jetzt kann man die einzelnen Spalten in ihrer Breite anpassen. Die Spaltenüberschrift der Spalte „Radial velocity" sollte „RADI" anzeigen und die für „Angular Velocity" sollte „ANGU" zeigen. Diese Breiten sollten ausreichen um die Werte genau genug ablesen zu können. Die Spaltenüberschrift der Spalte „Velocity" sollte „VELO" anzeigen, womit vier Stellen der Geschwindigkeit angezeigt werden können. „Type" sollte breit genug sein um die einzelnen Schiffstypen von einander unterscheiden zu können. Wie breit man die Spalte „Name" einstellt hängt von jedem selbst ab. Die Spalten für „Corp" und „Ally" sollten breit genug sein um fünf Buchstaben anzeigen zu können.
Es empfiehlt sich die Breite der Spalten einzustellen, wenn andere Schiffe in der Nähe sind, damit man die Wirkung direkt überprüfen kann.
Sobald man alle Spalten so breit hat wie man sie braucht, kann man das Overview-Fenster wieder verkleinern, bis alle Spalten gerade noch angezeigt werden.

Ships
Die Auswahl und Reihenfolge ist natürlich vom Geschmack jedes Einzelnen abhängig, aber eine einfache Empfehlung wäre
Pilot Name (sollte immer aktiv sein)
Corp/Alliance Ticker
Ship Type (man sollte auch hier erkennen können um was für ein Schiff es sich handelt)

Misc
Die Funktion „move entries with broadcast to top" aktivieren

Overview Tabs
In diesem Bereich kann man dem Overview bis zu fünf Tabs hinzufügen und diesen verschiedene Filtereinstellungen für das Overview und die Brackets zuweisen.
Wie man die Tabs benennt bleibt jedem selbst überlassen. Um ein einfaches Beispiel zu liefern, werden sie hier einfach als „erstens", „zweitens", „drittens", „viertens" und „fünftens" bezeichnen.
Dem Tabs „erstens" sollte man auf jeden Fall ein Profil zuweisen mit dem man häufig arbeitet, das aber auch nicht allzu spezialisiert ist. Man sollte einen Tab haben in dem man die Stargates leicht finden kann, um sich im PvP schneller ausrichten zu können. Das Standard-Profil, das wir als erstes erstellt haben, wäre eine mögliche Wahl, da es für verschiedene Situationen brauchbar ist. Die anderen Tabs erhalten ihre Profile ja nach Notwendigkeit.

Diese Auswahl ist keinesfalls dauerhaft. Man kann sie jederzeit ändern und der jeweiligen Situation anpassen. So kann man vor einer geplanten PvP-Aktion von einer Auswahl die eher zum Ratting oder Missionrunning geeignet ist, zu einer reinen PvP-Auswahl wechseln. Wichtig ist nur das jeder Pilot hier die Profile auswählt, mit denen er am besten klar kommt.
Nachdem man seine Auswahl getroffen hat, muss man diese unbedingt mit dem Button „Apply (Anwenden)“ am unteren Ende des Fensters bestätigen.
Mit einem einfachen Rechtsklick auf einem Reiter im Overview kann auch schnell diesem Tab eine andere Filtereinstellung zugewiesen werden.

Brackets

Brackets (Klammern) sind die Symbole die man in der Weltraumansicht (im freien All also) sieht. Diese werden nicht im Overview angezeigt, aber da man die Brackets über die Filter-Einstellungen und die Overview-Tabs definieren kann, werden sie auch hier beschrieben.
Brackets entsprechen den in der Icon-Spalte dargestellten Symbolen, werden allerdings in der Weltraumansicht über das Model des jeweiligen Objektes dargestellt. Dadurch kann man leichter erkennen, wo sich zum Beispiel ein gegnerisches Schiff im Verhältnis zur eigenen Position befindet.
Über das Kontextmenü des Overviews hat man die Möglichkeit entweder alle Brackets anzeigen zu lassen oder gar keine. Man kann diese Einstellungen jedoch auch verfeinern, denn welche Brackets angezeigt werden sollen oder nicht, kann man ebenfalls mit Hilfe der Filtereinstellungen bestimmen. Dabei empfiehlt es sich manchmal für das Overview und die Brackets unterschiedliche Filter zu kombinieren.
Man kann im <Einstellungsfenster – Tabs> getrennt auswählen welche Filter für das Overview und die Brackets verwendet werden sollen. Man kann dies auch direkt festlegen, indem man einen Rechtsklick auf einen der Reiter im Overview macht und dort unter „load overview profile (Profilübersicht laden)“ und „load bracket profile“ (Profil in Klammern laden) unterschiedliche Filter auswählt.

Diese Filtereinstellungen für die Brackets werden genauso erstellt wie oben beschrieben. Um die gespeicherten Profile für das Overview leichter von denen für die Brackets unterscheiden zu können, kann man diese zum Beispiel mit einem ZZ vor dem eigentlichen Namen speichern. Dadurch werden diese in der Liste immer ganz unten aufgeführt.

In der Regel kann man für die Brackets einfach ein bereits erstelltes Profil laden und dann die Veränderungen vornehmen die einem Sinnvoll erscheinen. Ein einfaches Beispiel:

ZZ Missionrunning

In Missionen sollte man die eigenen Drohnen besser nicht im Overview haben, da diese vom wesentlichen (den roten Kreuzen) ablenken würden. Die meisten Missionrunner wollen jedoch in der Weltraumansicht sehen können, wo ihre Drohnen gerade sind. Also muss man hier verschiedene Filter benutzen.

- Einstellung „Missionrunning“ laden und folgende Veränderungen vornehmen
- Drones: alles aktivieren (es würde auch genügen nur „Combat Drones“ zu aktivieren)
- unter <Filter - States> die Optionen für Fleet, Corp und Ally wieder aktivieren

Über eine Kurztastenfunktion (Alt+Umschalt+X) lassen sich spezielle Brackets unabhängig von den Einstellung ein-/ausblenden. Angezeigt werden damit alle Monde und die zerstörbaren Objekte in einer Mission.

Dies kann nützlich sein, wenn man Monde nach POSs und Schiffen scannen will oder in Missionen nach möglichen Missionszielen suchen muss. Zusätzlich gibt es noch Alt-Umschalt-Z für keine Brackets und Alt-Z für alle Klammern an/aus.

Es sei jedoch noch darauf hingewiesen, das Brackets den Lag verstärken und damit, vor allem im PvP, zu erheblichen Problemen führen können. Dieser Lag entsteht nicht beim Server, sondern auf dem lokalen Rechner, da dieser alle Brackets anzeigen/berechnen muss. Ein Schwarm Drohnen kann so z.B. erheblich die Performance schmälern. Man sollte daher immer so wenige Brackets wie möglich (aber soviele, wie nötig) ausgewählt haben. In großen Fleetfights empfiehlt es sich sogar alle Brackets zu deaktivieren und nur mit dem Overview zu arbeiten.

Import - Export

Über das Kontextmenü des Overviewfensters hat man die Möglichkeit die Overview-Einstellungen zu exportieren bzw. zu importieren. Das ermöglicht es neuen Spielern von der Erfahrung ihrer Corpkollegen zu profitieren ohne sich das Overview selbst mühsam einrichten zu müssen. Manche Corps oder Allianzen werden vielleicht auch einheitliche Einstellungen vorschreiben und diese dann als Import bereitstellen.

Vor allem hat jeder einzelne Spieler hier die Möglichkeit seine eigenen Einstellungen zu sichern. Sollte man den Client neu installieren müssen oder die Einstellungen aus irgendeinem Grunde verloren gehen, muss man nicht wieder bei Null beginnen.

Wenn man die Einstellungen exportiert, landen sie in einer Datei, die den Namen trägt den man beim Exportieren gewählt hat. Falls man nicht mitbekommen hat, wo die Datei gespeichert wurde, kann man den PC einfach danach suchen lassen. Der Pfad sollte enden mit: „...\EVE\Overview\-DateiName-.xml"

Das Importieren funktioniert genauso, dazu benötigt man entweder das exportierte Setup eines Freundes oder ein selbst als Backup gespeichertes Setup. Dies legt man in einem Ordner gemäß dieses Pfades an, so das EVE diesen findet, und wählt in EVE „Importieren“, sucht die Datei aus und importiert diese.

Man sollte aber beachten, dass nicht alle Einstellungen übernommen werden. Die Appearance-Einstellungen (also die Colortags und Background) und die Sortierung der Columns (Spalten) muss man jedes Mal selbst vornehmen.

HUD

Das **H**ead-**U**p-**D**isplay in EVE das die wichtigsten Kontrollen für das Schiff mitbringt ist standardmäßig unten zentriert. Zentral mit der Maus angefasst lässt es sich beliebig nach links und rechts verschieben. Und über die Einstellung (wiedermal das ≣) ist auch eine Position am oberen Bildschirmrand möglich.



Links der zentralen Anzeige sind einige Schnellfunktionen aufgeführt, rechts davon die gefitteten Module. Über die Doppelpfeile lassen sich diese beiden Kategorien auch ausblenden. In der Geschwindigkeitsanzeige kann eine manuell Geschwindigkeit für das Schiff eingegeben werden indem man direkt in die Skala klickt. Per Drag&Drop lassen sich gefittete Module auch umordnen, sodass die Kurzbefehlstasten (Strg/Alt + F1..F8) modifiziert werden können oder halt einfach zu besseren Übersicht.

Gegenstände können direkt auf das Laderaumsymbol im HUD gezogen werden.

„**Passive Module anzeigen**“ – blendet alle Module aus, die nicht aktiviert werden können
„**Leere Slots anzeigen**“ – versteckt nicht belegte Modulslots des Schiffes
„**Anzeige aktivieren**“ – zeigt Schiffswerte (Shild, Panzerung, Struktur) als Text an
„**Anzeige in Prozenten**“ – schaltet Schiffswerte zwischen absoluten und Prozentangaben um
„**Zoom-Knöpfe anzeigen**“ – zeigt/versteckt Zoomknöpfe
„**Modultooltips anzeigen**“ – zeigt/versteckt Tooltipps
„**Module am Standort sperren**“ – verhindert versehentliches Drag&Drop
(Achtung: Waffengruppierung und Chatverlinkung per Drag&Drop funktioniert so auch nicht mehr)
„**Überlastungszustand sperren**“ – verhindert versehentliches Überhitzen der Module
„**HUD nach oben ausgerichtet**“ – wechselt das HUD an den oberen/unteren Bildschirmrand
„**Schadensbenachrichtigungen konfigurieren**“ – öffnet Dialog zum konfigurieren der Warnmeldungen für Schiffsschaden
„**In den Bewegungsmodus für Nachrichten**“ – Modus zum verschieben der Fenster für Meldungen und Schadensberichte

Die Taktische Übersicht zeigt die Reichweite der Module (Waffen, Miner, ...) wenn man mit der Maus drüberfährt.



Kamerasteuerung

- Verfolgerkamera (de)aktivieren

  Schaltet die Verfolgerfunktion der Kamera an/aus.
- Verfolger-Position zentrieren

  Zentriert das Verfolgungszentrum in der Mitte des Bildschirms.
- Eigene Verfolger-Position

  Erlaubt manuelles setzen des Verfolgungszentrums. Dazu das kurz aufleuchtende Symbol an gewünschte Position verschieben.
- Auf mein Schiff ausrichten

  Setzt das eigene Schiff vor die Verfolgerkamera (Blick → Schiff → verfolgtes Ziel)



Sicherungseinstellung

Diese „Kindersicherung“ bewahrt einen vor schlimmere Fehler.
Die Farben lehnen sich dabei an die der Timer (→ Timer) an.

- Mit aktivierter Sicherheit ist keine Aktion möglich, die einen verdächtigen oder kriminellen Status auslösen würden (z.B. Diebstahl aus fremden Containern).
- Die Teilsicherung schützt gegen alle Aktionen die kriminellen Status hervorrufen (z.B. Angriff anderer im HighSec).
- Komplett deaktiviert verhindert die Sicherung keine Aktionen, dann muss man aber auch mit eventuellen Konsequenzen rechnen.



Gelbe und rote Einstellung bedeuten auch, dass bei entsprechenden Aktionen keine Warnung mehr erscheint. Unerwarteter Schiffsverlust ist also möglich. Im Highsec Alltag ist grüne Safety für gewöhnlich sinnvoll. Wer jedoch hier und da mal etwas stehlen möchte, im Highsec auf stationierbare Strukturen wie Mobile Depots schießt oder im Lowsec Schiffe angreift, stellt sie auf gelb. Wer im Highsec Suicide Ganken oder im Lowsec auch Pods angreifen möchte, deaktiviert sie.

Stationsservice

Wenn man an einer Station gedockt ist, eröffnen sich einem einige Aufgabenfelder. Durch diverse Patches und Änderungen sind einige dieser Buttons auch in das Neocom gewandert und von überall im All verwendbar.



LP Geschäft: Hier können die verdienten Loyalitätspunkte (→ Agenten, Missionen, NPCs & Ähnliches, Loyalitätspunkte) gegen spezielle Gegenstände eingetauscht werden, sei es Implantate, Skills, Factionwaffen (der entsprechenden Fraktion) oder Schiffe.



Versicherung: Nach einem Klick hierdrauf werden alle Schiffe im Hangar aufgezeigt Im Folgenden kann dann das Schiff mit einer von 6 möglichen Versicherungsstufen versichert werden, die je nach Einzahlungssumme, entsprechende Entschädigung auszahlt wenn das Schiff im Versicherungszeitraum zerstört wird.



Militärbüro: In diesen Büro kann man sich (oder als CEO/Direktor auch die ganze Corp) für die jeweilige Miliz einschreiben (entsprechendes Standing vorausgesetzt) und die aktuellen Neuigkeiten zur entsprechenden Fraktion erfahren. Auch über Dienste im Neocom erreichbar. (→ FW - Factional Warfare)



Kopfgeldbüro: Der aktuelle Abschaum der Gesellschaft - oder halt die Spieler mit den höchsten Kopfgeld. Weiterhin kann hier auf einen Char Kopfgeld ausgesetzt werden sofern er weniger als -1 Ansehen zu Concord hat.



Wissenschaft und Industrie: das Fenster zur Wissenschaftlichen Abteilung; auch über Neocom erreichbar.



Ausrüstung: Ausrüstungsfenster des aktuellen Schiffes; Alt+F; oder unter Dienste im Neocom

Durch Verschieben eines Schiffes aus dem Stationshangar auf den Stationshintergrund, aktiviert man es.



Markt: Das Marktfenster, auch im Neocom.



Wiederaufbereitungsanlage: Einfacher: per Rechtsklick auf die einzuschmelzenden Items gehen, danach sind diese bereits vorausgewählt.



Reparaturdock: Alle Schiffe und Gegenstände im Haupthangar werden aufgeführt und können gegen eine ISK-Gebühr wieder Instand gesetzt werden.



Noble Exchange: Kleider machen Leute – die neuste Mode findet man in diesem Laden. Sei es Kleidung, Schuhe oder einfach Accessoires für den Körper – all dies lässt sich hier mit Aurum kaufen.



Neuanpassung: Ein bisschen Makeup oder das kleine Schwarze heute Abend? Mit dem Re-customization Tool (auch per Spiegel im Kapitänsquartier erreichbar) lässt sich die soeben erstandene Mode am eigenen Charakter ausprobieren und das Portrait neu erstellen.

Der Autopilot warpt auf 15km an ein Sprungtor - manuell können diese auch auf 0 angewarpt werden.

Mein erstes Schiff

Wer vorhat innerhalb kurzer Zeit in einem Schlachtschiff (Battleship – BS) zu fliegen, sollte davon schnell wieder Abstand gewinnen.
Ein Schiff zu fliegen und ein Schiff *FLIEGEN* sind zwei grundverschiedene Dinge.
Drin sitzen in einem Schiff ist schnell geskillt, aber um dies richtig – mit allen entsprechenden Modulen – auszurüsten und zu Nutzen ist etwas mehr Skillzeit von Nöten.

Schiffe der vier Fraktionen

[Quelle: www.eve-wiki.net]
Jede Rasse hat ihre eigene Vor- und Nachteile bei den Schiffen. Welche jedem besser zusagt oder dem eigenen Spielstil besser zuträglich ist muss jeder für sich selbst herausfinden.

Amarr Schiffe

Beinahe alle Amarr Schiffe folgen demselben einfachen Designprinzip: Schiffe mit dicken, widerstandsfähigen Panzerungen die Lasergeschütze einsetzen. Während andere Fraktionen dazu tendieren mehrere Schiffe mit unterschiedlichen Einsatzmöglichkeiten zu verwenden, ganz besonders in der Kreuzerklasse, weichen die Amarr selten von ihrem Kernprinzip im Schiffsdesign ab. Obwohl diese Inflexibilität die Taktik der Amarr vorhersehbar macht und Gegenmaßnahmen vereinfacht, bleibt diese Vorgehensweise populär, da sie (relativ) unkompliziert ist und oft sehr befriedigende Ergebnisse liefert.
Ästhetisch neigen die Amarr zu ornamentalem Schiffsdesign, mit goldenen gebogenen Schiffsrümpfen die oft mit religiösen Symbolen geschmückt sind. Die Amarr verwenden religiöse Begriffe als Namen für ihre Schiffe, wie zum Beispiel das Apocalypse Schlachtschiff, der Avatar Titan, die Inquisitor Fregatte, der Omen Kreuzer, etc.
Obwohl praktisch alle Amarr Schiffe Lasergeschütze und schwere Panzerung favorisieren, legen sie den Schwerpunkt mal auf das eine mal auf das andere. Die Retribution Angriffsfregatte, der Omen Kreuzer und andere haben einen Bonus auf den Schaden oder die Feuerrate (teilweise beides) und beschränken sich auf reine Schadenswirkung, während andere Schiffe, wie der Maller Kreuzer, das Apocalypse Schlachtschiff und andere besonderes viel Schaden wegstecken können. Allerdings gibt es auch einige Ausnahmen zum Laser/Panzerung Design, speziell bei den Weiterentwickelten Tech2-Schiffen. Die Arbitrator und Pilgrim sind Drohnenträger mit starker Panzerung, während die Vengeance und Sacrilege sowohl Lasergeschütze als auch Raketenwerfer verwenden können.

Generelle Stärken:

- Außergewöhnlich gute Armortanker, mit den dicksten Panzerungen und den höchsten Resistenzen aller spielbarer Fraktionen.
- Haben in der Regel zahlreiche LowSlots für Armor Repair Module; dies ermöglicht es aber auch mehrere Geschwindigkeitsmodule einzubauen, wie zum Beispiel Overdrive Injectors. Das kann zu Geschwindigkeiten führen die sogar über denen vergleichbarer Minmatarschiffe liegen, wenn auch nur unter Einbußen.
- Der Capacitor Bonus auf Lasergeschütze bedeutet das Amarrschiffe diese für akzeptable Zeiträume verwenden können und viele Schiffe haben andere Boni auf Laser. Einige Schiffe haben einen Bonus auf Kurzstreckenraketen.
- Haben in der Regel einen großen Energiespeicher (geringfügig über dem vergleichbarer Gallenteschiffe), allerdings verbrauchen Laser auch viel Energie.
- EWAR-Schiffe erhalten einen Bonus auf Tracking Disruptoren

Generelle Schwächen:

- In gewisser Weise fehlt vielen Amarrschiffen der Geschützturm-Bonus den vergleichbare Schiffe anderer Fraktionen erhalten. Das liegt daran das Amarrschiffe (auf Level 5) einen um 50% reduzierten Energieverbrauch der Lasergeschütze haben, wodurch diese zwar verwendbar aber nicht effektiver werden. Teilweise haben sie dennoch einen Schadens- und Feuerratenbonus, aber nicht so oft.
- Haben in der Regel eine geringe Anzahl an Medium-Slots, was dazu führt das EW und AB/MWD Verwendung schwierig ist. Viele Amarrschiffe sind nicht in der Lage Rollen wie die des Tacklers auszufüllen, zumindest nicht in dem Umfang wie vergleichbare Schiffe anderer Fraktionen.
- Relativ schwache Struktur und Schilde
- Oft geringere Grund-Höchstgeschwindigkeit als vergleichbare Schiffe anderer Fraktionen
- Laserwaffen verursachen ausschließlich Thermal und EM Schaden

Caldari Schiffe

Caldarischiffe reflektieren ihren Ursprung in einer unerschütterlichen Gesellschaft, einer Gesellschaft die sich mehr um Resultate sorgt als um die Art wie diese erreicht werden. Sie sind fast ausnahmslos Schildtanker und bevorzugen die Verwendung von Raketen und, in geringerem Umfang, Hybridgeschütze. Flottentaktiken der Caldari basieren gewöhnlich auf dem Prinzip alle Feinde aus möglichst großer Entfernung abzuschießen. Diese Entfernung in einem längeren Gefecht zu halten, kann problematisch sein, da Caldarischiffe gewöhnlich schwerer, langsamer und weniger manövrierfähig sind als ihre Gegenstücke bei anderen Fraktionen.

Beim äußeren Schiffsdesign der Caldari ist eine nüchterne Ästhetik erkennbar. Schiffe mit flachen Oberflächen, oft in asymmetrischen Winkeln, und einem grauen metallischen Anstrich, verziert nur mit Lichtzeichen und roten Farbmarkierungen an einigen Komponenten. Caldari haben die Tendenz ihre Schiffe nach Tieren zu benennen, besonders Vögeln (Moa, Eagle, Crane, aber auch Badger und Scorpion), während einige Schiffe auch nach Fabelwesen benannt sind (Phoenix, Basilisk, Rokh). Caldarischiffe haben generell die meisten MedSlots aller Fraktionen (ein Resultat der Vorliebe der Caldari für starke Schilde, da die meisten Schildverstärker MedSlot-Module sind), dies allerdings auf Kosten von LowSlots. Die regenerativen Eigenschaften der Schildtechnologie ermöglicht es manchen Schiffen einen passiven Tank zu verwenden. Während ihre Ausrichtung auf Raketenstarter ihnen die Möglichkeit bietet alle Schadensarten zu verursachen, erhalten viele Caldarischiffe einen Bonus auf Kinetikschaden und favorisieren daher diese Schadensart. Die Caldari sind auch bekannt dafür relative starke Electronic Warfare Schiffe einzusetzen (Griffin Fregatte, Blackbird Kreuzer, Scorpion Schlachtschiff, etc.), welche gewöhnlich ECM Jammer verwenden.

Generelle Stärken:

- Starke Schildtanker, mit zahlreichen MedSlots, – der passive Tank einiger Caldarischiffe ist beinahe undurchdringlich
- Haben die größte Reichweite aller Fraktionen, dank Raketen und Railguns
- Schiffe haben oft sehr viele Launcherbuchten, wodurch sie als spezialisierte Missileboats eingesetzt werden können und sie variable Schadensarten auf mittleren bis großen Entfernungen austeilen können ohne den Energiespeicher zu belasten. Dadurch sind Caldarischiffe sehr schlagkräftig im PvE, da NPCs generell nur wenige Verteidigungsmöglichkeiten gegen Raketen haben.
- Sehr starke ECM Schiffe, mit viel CPU-Leistung, vielen MedSlots und einem Bonus auf ECM Jammer. Caldarischiffe sind auch sehr unempfindlich gegen feindliches ECM, da sie starke Sensoren haben.

Generelle Schwächen:

- Generell sind Caldarischiffe die langsamsten und schwersten Schiffe und sie haben zu wenig LowSlots, um dies zu kompensieren, wodurch es schwierig ist den Reichweitenvorteil zu nutzen
- Die Abhängigkeit von Raketen hat einige Nachteile, besonders im PvP – ins besondere Gegner mit MWDs sind in der Lage Raketenfeuer zu unterlaufen
- Die Verwendung von EW Modulen und AB/MWD reduziert die Fähigkeit die Schilde zu verbessern, da alle diese Module MedSlots verwenden
- Die Panzerung ist normalerweise relativ wirkungslos, aufgrund der geringen Grundstärke und zu wenig LowSlots
- Um Hybridgeschütze abfeuern zu können, ist Energiespeicher notwendig. Ohne Energie können diese Waffen nicht verwendet werden.

Gallente Schiffe

Gallenteschiffe verlassen sich bei der Verteidigung in der Regel auf ihre starke Panzerung, während sie in der Offensive auf Hybridgeschütze setzen, entweder auf große Entfernung mit Railguns oder auf sehr kurze Distanz mit Blastern. Gallenteschiffe können auch sehr eindrucksvolle Drohnenflotten einsetzen. Das Schiffsdesign der Gallente ist deutlich farbenfreudiger als die der anderen Fraktionen, wobei ihr Design zu glatten, geschwungenen Linienführungen neigt, was oft einen leicht organischen Eindruck erweckt. Sie haben meist einen organischen blau-grünen Farbton, sanfte Kurven und selten völlig ebene Flächen oder scharfe Kanten; viele Schiffe sehen aus als wären sie eher gewachsen als gebaut worden. Dies liegt am Schwerpunkt der Gallente auf biomechanische Fertigung. Ihre Entwürfe favorisieren Ästhetik gegenüber Symmetrie und können noch bizarrer erscheinen als Caldarischiffe. Ihre Bezeichnungen sind oft Figuren aus der Griechisch-Römischen sowie Mesopotamischen Mythologie (z.B. Ares, Ishtar) oder sie haben Lateinische oder Griechische Wurzeln (z.B. Celestis, Kronos).
Einige Gallenteschiffe sind spezialisierte Drohnenträger, mit einem Bonus auf Schadenswirkung, Reichweite, Tragfähigkeit der Drohnen oder irgendeine Kombination daraus. Beispiele dafür sind der Myrmidon Schlachtkreuzer, der Ishtar Angriffskreuzer und das Dominix Schlachtschiff.

Generelle Stärken

- Fähig mit Blastern massiven Schaden auf kurze Reichweite zu verursachen, oder mit Railguns effektiv aus großer Entfernung zu kämpfen
- Bemerkenswert großer Drohnenhangar der Schiffe
- Starke Schiffspanzerung, einige Schiffe können auch Schildtanken
- Großer Energiespeicher
- EWAR Schiffe erhalten einen Bonus auf Remote Sensor Dampeners

Generelle Schwächen

- Weniger HighSlots als vergleichbare Schiffe anderer Fraktionen, dadurch weniger Geschütze – allerdings können gute Blasterwirkung und Drohneneinsatz dies wieder ausgleichen.
- Einige Schiffe sind sehr abhängig von Drohnen. Diese können eindrucksvolle Waffen sein, aber anders als Geschütze, können sie zerstört werden und sind teilweise schwierig zu kontrollieren. Zudem sind Drohnen nicht sehr effektiv bei Überraschungsangriffen auf große Entfernung, da sie Zeit brauchen, um die Distanz zum Ziel zurück zu legen. Außerdem umkreisen Drohnen ihre Ziele in geringer Entfernung und sind dadurch ein leichtes Opfer für Smartbombs.
- In der Regel langsamer als die Schiffe anderer Fraktionen.
- Hybridwaffen verbrauchen Energie (wenn auch weniger als Lasergeschütze) und verursachen ausschließlich Thermal- und Kinetikschaden.

Minmatar Schiffe

Minmatarschiffe sind oft auf Hit-and-Run Einsätze ausgelegt und gehören zu den schnellsten Schiffen im Spiel. Sie favorisieren Projektilwaffen und haben eine leichte Neigung zum Schildtanken, obwohl sie auch gute Panzerungen besitzen.
Minmatarschiffe haben ein raues, teils chaotisches Erscheinungsbild, das die EVE Online Gemeinschaft gespalten hat – viele verurteilen das fast primitive Aussehen dieser Schiffe im Vergleich zu den eher durchgestylten Schiffen anderer Fraktionen, während andere das unverkennbare Design dieser Schiffe bewundern. Die Schiffsbezeichnungen haben sehr unterschiedliche Quellen, dazu gehören Tierarten (Jaguar, Mammoth), Klingenwaffen (Rapier, Scythe), Wettererscheinungen (Tempest, Cyclone), Begriffe aus der Nordischen Mythologie (Hel, Fenrir) und Namen die generell mit Gewalt verbunden sind (Rupture, Stabber).
Von dem bevorzugten Waffensystem der Minmatar, der Projektilwaffe, gibt es zwei Varianten. Das Artilleriegeschütz, als Langstreckenwaffe, verursacht relativ geringen Schaden über längere Zeiträume, da es eine sehr niedrige Feuerrate hat, kann aber mit jedem einzelnen Feuerstoß einen hohen Initialschaden verursachen, wodurch schwächere Gegner oft schon durch die erste Salve schwer beschädigt werden. Die Autocannon, als Kurzstreckenwaffe, verursacht zwar nur geringen Schaden pro Salve, hat dafür aber eine sehr hohe Schussfolge. Beide Varianten können mit verschiedenen Munitionsarten bestückt werden, um sie an die jeweiligen Schwächen der Gegner anzupassen.
Minmatarschiffe gelten als relativ Skill-intensiv, da oft sehr unterschiedliche Fertigkeiten benötigt werden, um diese Schiffe optimal zu nutzen. Kreuzer und einige größere Schiffe haben einen teilweise respektablen Drohnenhangar und viele Minmatarschiffe können neben Projektilgeschützen auch Raketenwerfer einsetzen. Zudem sind einige Schiffe Schildtanker, während andere eine stärkere Panzerung haben.

Generelle Stärken:

- Sehr schnell. Minmatarschiffe sind meistens in der Lage die Gefechtsentfernung zu bestimmen und können so vermeiden getroffen zu werden, während sie ihre Ziele umkreisen. Die Schiffe sind in der Regel relativ leicht, wodurch der Einsatz von Microwarpdrives und Afterburnern sehr effektiv ist.
- Gute Anzahl von MedSlots um Electronic Warfare und MWD/AB Module einzusetzen. Haben oft auch genug LowSlots um die Panzerung zu verstärken
- Projektilwaffen sind sehr vielseitig, da sie Munition mit verschiedenen Schadensarten für die jeweilige Gefechtssituation laden können. Der hohe Schaden pro Salve der Artilleriegeschütze begünstigt eine Hit-and-Run Taktik, die durch die hohe Schiffsgeschwindigkeit möglich wird.
- Electronic Warfare Schiffe haben einen Bonus auf Target Painter, allerdings ist deren Nutzen sehr Situationsabhängig.

Generelle Schwächen:

- Sind meistens schwächer geschützt als die Schiffe anderer Fraktionen
- Skill-intensiv. Es könnte notwendig sein Projektilwaffen, Raketen und Drohnen Skills zu trainieren, um die optimale Feuerkraft von Minmatarschiffen zu erreichen.
- Verwundbar durch ECM jamming (sie haben nur relative schwache LADAR-basierende Sensoren)
- Geringer Energiespeicher
- Haben in der Regel nur schwache Rumpfstrukturen

Art und Verwendung der Schiffsklassen

Man beginnt in EVE mit einem Raumschiff der Fregattenklasse, und zwar einem ganz einfachen mit dem man eine Menge Aufgaben erledigen kann, allerdings nicht sehr zufrieden stellend. Es gibt viele Raumschiffstypen und jede Fraktion hat ihre eigenen einzigartigen Bauweisen und Fähigkeiten.

Anfängerschiff („Rookie Ship“)
Die Anfängerschiffe/Rookie Schiffe sind die Schiffe, mit denen jeder Spieler anfängt. Diese Schiffe bekommt man auch kostenlos, wenn man im Pod an einer Station andockt, in der man kein Schiff im Hangar stehen hat.

Shuttles („Shuttle“)
Jede Rasse verfügt über ein Shuttle und es gibt noch einige Sonderausführungen, wie z.B. das Interbus-Shuttle. Sie sind in erster Linie als schnelle Transportmöglichkeit für kleine Güter (Skillbücher oder Blueprints) gedacht. Es gibt keine Möglichkeit für den Einbau von Modulen oder Waffen und der Laderaum ist sehr begrenzt. Allerdings fliegen Sie mit einer guten Geschwindigkeit und können extrem lange Warpsprünge mit Leichtigkeit ausführen.

Fregatten („Frigates“)
Fregatten bilden für jeden neuen Podpiloten den Einstieg in seine neue Karriere. Jede Rasse hat mehrere Modelle die für jeweils unterschiedliche Einsatzzwecke ausgelegt sind. So gibt es EW-, Scann- und natürlich Kampffregatten. Die Feuerkraft dieser Schiffe ist natürlich begrenzt, aber sie sind leicht zu ersetzen und größerer Schiffe haben oft Schwierigkeiten diese kleinen Ziele zu bekämpfen.

- Missionen Lvl 1
- Komplexe 1/10
- NPC-Piraten jagen im HighSec 0.5-0.9
- Tackler (gegnerische Schiffe am wegwarpen hindern oder verlangsamen)
- Kampf

Abfangjäger („Interceptors“)
Abfangjäger verlassen sich sehr stark auf ihre extrem hohe Geschwindigkeit. Aufgrund ihrer Schnelligkeit und Wendigkeit werden die Interceptoren primär im PvP eingesetzt, um gegnerische Schiffe mit einem Stasis Webifier und einem Warp Disruptor bzw. Warp Scrambler festzuhalten, damit diese nicht mehr flüchten können. Abfangjäger haben auch einen sehr geringen Signaturradius, der auch beim Einsatz von Microwarpdrives kaum zunimmt, wodurch sie schwerer zu treffen sind. Besonders größere Turmwaffen haben Probleme die kleinen schnellen und wendigen Schiffe zu treffen. Darüber hinaus sind die Abfangjäger Immun gegen „Bubbles“ (Warpstörfelder).

Angriffsfregatten („Assault Frigates“)
Mit verbesserter Feuerkraft und deutlich besserer Panzerung und Schilden sind diese T2 Fregatten für die Unterstützung in Flottenoperationen vorgesehen. Sie sind allerdings auch bei Solo-Piloten recht beliebt und werden im PvP genauso oft verwendet wie im PvE.

Elektronische Angriffsfregatten („Electronic Attack Frigate“)
Die elektronische Kriegsführung ist das Spezialgebiet dieser T2-Fregatten. Sie sind besonders nützlich in kleinen, schnellen Flotten, wo sie den Gegner an der wirksamen Gegenwehr hindern und so zum Erfolg ihrer Einheit beitragen. Auch in größeren Flotten werden sie manchmal eingesetzt, da sie vom Gegner oft wegen ihrer geringen Größe ignoriert werden und so ungestört operieren können.

Tarnkappen-Bomber („Stealth Bomber“)
Stealth Bomber sind die einzigen Fregatten, die man mit Torpedo-Launchern ausrüsten kann. Diese Waffen, die eigentlich für die deutlich größeren Schlachtschiffe konzipiert sind, können enormen Schaden verursachen wenn sie richtig eingesetzt werden. Zusammen mit der Möglichkeit Bomben zu starten (nur im 0.0) verleiht dies den Stealth Bombern eine tödliche Feuerkraft. Da sie zudem noch getarnt warpen können, sind Stealth Bomber im PvP eine gefürchtete Waffe.

Tarnfregatten („CovertOps“)
Tarnfregatten können getarnt warpen, sind sehr wendig und bieten einen Bonus auf die Wirksamkeit von Scan Probes. Das macht sie zu perfekten Aufklärern, die weit hinter den feindlichen Linien operieren und Ziele für die herannahende Flotte suchen oder einfach nur Informationen über den Feind sammeln. CovOps sind nicht zu kämpfen gedacht und viele werden komplett Unbewaffnet geflogen. Ihre Piloten sind Meister in verdecken Operationen und besorgen im PvP die Informationen die über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Zerstörer („Destroyer“)
Zerstörer sind als Anti-Fregatten-Schiffe konzipiert und können zum Alptraum eines Interceptor oder Stealth Bomber Piloten werden. Sie eigenen sich auch recht gut für schnelle Angriffe auf kleine Feindverbände, besonders in Hit-and-Run Einsätzen. Missionrunner setzen Zerstörer außerdem gerne als Salvager ein, da sie mit ihren zahlreichen Highslots und ihrer Schnelligkeit hier glänzen können.

- Salvaging
- Missionen Lvl 1
- Größerer Laderaum als bei Fregatten
- Kampf gegen Fregatten
- Komplexe 2/10

Nachteile

- Schwierig zu Fitten; Geringer CPU und Powergrid, daher für Anfänger eigentlich ungeeignet, da viele unterschiedliche Skills notwendig sind, um diesem Manko entgegenzuwirken

Unterbrecher („Interdictor“)
Interdictoren sind die verbesserte Variante (T2) der Zerstörer. Als besondere Fähigkeit können sie eine sogenannte „Interdicton Sphere“ (auch „Bubble“ genannt) zu starten. Diese hält zwei Minuten und hindert während dessen alle Schiffe in Inneren am Warpen. Jeder Flottenkommandant wird sich freuen zumindest eines dieser Schiffe zur Verfügung zu haben.

Kreuzer („Cruiser“)
Kreuzer sind der nächste Schritt nach den Fregatten und bieten eine gute Auswahl an Schiffen für Unterschiedliche Einsatzzwecke. Jede Fraktion hat einen T1-Kreuzer zur elektronischen Kriegsführung und einen für Unterstützungsaufgaben (Logistik). Dazu kommen noch die für den Kampf ausgelegten Kreuzer, von denen jede Rasse zwei Versionen hat. Sowohl im PvE als auch im PvP schließen Kreuzer die Lücke zwischen Fregatten und Schlachtkreuzern bzw. Schlachtschiffen. Sie sind fast so vielseitig einsetzbar wie die kleineren Fregatten, bieten dabei aber deutlich mehr Feuerkraft und eine höhere Überlebensfähigkeit.

- Missionen Lvl 2-3
- Komplexe 3/10
- NPC-Piraten jagen im LowSec 0.1-0.4
- Fregatten Killer
- Tackler (gegnerische Schiffe am wegwarpen hindern oder verlangsamen)
- Kampf
- Logistik

Angriffskreuzer („Heavy Assault Cruiser“)
Heavy Assault Ships (auch Heavy Assault Cruiser, oder HAC, genannt) sind T2-Kreuzer die ähnlich wie Assault Frigs eine höhere Feuerkraft und einen besseren Eigenschutz bieten als ihr T1 Gegenstück. HACs sind sowohl bei Missionrunnern als auch bei PvP-Piloten sehr beliebt.

Aufklärungsschiffe („Recons“)
Die Hauptaufgabe dieser Schiffe ist die Aufklärung und Elektronische Kriegführung. Es gibt zwei Varianten bei jeder Fraktion: die Force Recons, welche die Fähigkeit haben getarnt zu warpen, und die Fleet Recons, welche etwas kampfstärker sind (ohne sich mit den HACs messen zu können). Alle Recons bieten die Boni auf die elektronische Kriegführung und sind ein häufiger Anblick im PvP. Für Missionrunner sind diese Schiffe eher uninteressant.

Unterstützungskreuzer („Logistics“)
Logistic Cruiser sind darauf spezialisiert andere Schiffe dadurch zu schützen, dass sie entweder deren Schilde oder Panzerung reparieren nachdem diese im Kampf Schaden genommen haben. Sie haben zudem die Möglichkeit anderen Schiffen Capacitor-Energie zu übertragen. Sie verfügen zwar über einen recht guten Eigenschutz durch ihre verstärkten Schilde oder Panzerungen, können aber kaum offensiv wirksam werden.

Schwere Unterbrecher („Heavy Interdiction Cruisers“)
Schwere Unterbrecher (oft als „HIC“ bezeichnet) können als einzige Schiffe Warp Disruption Field-Generatoren benutzen. Dies sind Module, die ein Warpunterbrechungsfeld („Bubble“) generieren, welches sich zusammen mit dem Schiff bewegt und alle Schiffe im Inneren am Warpen hindert. Da sie zudem noch über sehr starke Schilde bzw. Panzerungen verfügen sind HICs im PvP sehr beliebt.

Strategische Kreuzer („Strategic Cruiser“)
Diese T3-Schiffe sind modular aufgebaut, das macht sie nützlich für jeden Verwendungszweck. Dabei besteht mit fünf verschiedenen Subsystemgruppen und je Gruppe vier Modularten ein reichhaltiges Angebot. Mit unterschiedlichen eingebauten Subsystemen verändern sich nicht nur deren Eigenschaften wie Slots, Resistenzen, Energie, etc. sondern auch deren Aussehen.

Schlachtkreuzer („Battlecruiser“)
Der große, böse Bruder des Kreuzers. Je nach Blickwinkel sind Schlachtkreuzer entweder mit Steroiden vollgepumpte Kreuzer oder Schlachtschiffe mit einem Minderwertigkeitskomplex. Ihre Feuerkraft ist beeindruckend und im Vergleich zu den größeren Schlachtschiffen sind sie noch recht wendig. Schlachtkreuzer sind sehr vielseitig und erfreuen sich sowohl im PvE als auch im PvP großer Beliebtheit.

- Missionen Lvl 3
- Komplexe 4/10
- Kampf
- Gute Fittingwerte
- Gute Verteidigung

Combat Battlecruiser können Gang-Links sind mit Gang-Links in der Lage verschiedene Boni für die eigene Flotte zu liefern, jedoch nicht so effektiv wie Kommandoschiffe.

Kommandoschiffe („Command Ships“)
Jede Rasse hat zwei T2-Varianten der Schlachtkreuzer. Die Kommandoschiffe sind mit Gang-Links in der Lage exzellenten Bonus für die eigene Flotte zu liefern. Zusätzlich sind sie sehr stark auf Kampf ausgelegt und bieten gesteigerte Feuerkraft und guten Eigenschutz.

Schlachtschiffe („Battleships“)
Wenn man mal von Capital Schiffen absieht, dann findet man bei Schlachtschiffen die größten Waffen, die dicksten Panzerungen und stärksten Schilde. Es sind die größten Kampfschiffe, die man im Empire fliegen kann und das Werkzeug der meisten Missionrunner sowie die Hauptwaffe jeder PvP-Corp. Es sind allerdings einige Skills notwendig, bis man diese Biester richtig einsetzen kann und bevor man diese Skills hat sollte man sich nicht in ein Schlachtschiff setzen.

- Missionen Lvl 4
- LowSec 0.0 tauglich
- größte Tech 1 Kampfschiffe die man auch im HighSec fliegen kann
- Hohe Fittingwerte
- Schwerste Waffen
- Sehr gute Verteidigung
- Komplexe 5/10 und darüber

Nachteile

- Optimales Fitting nur mit sehr guten Skills

Black Ops
Die Black Ops sind hochgradig spezialisierte Schlachtschiffe. Mit Hilfe ihres Sprungantriebens und einem sogenannten Covert Cynosural Field (welches von einem zweiten Piloten in einem anderen System erzeugt werden muss) können sie große Distanzen überwinden und dabei auch noch andere Schiffe ihrer Art (Covert Ops, Stealth Bomber, Force Recons) mit ins Zielsystem mitnehmen. Sie sind daher besonders für verdeckte Operationen im PvP gedacht.

Marauder
Marauder sind T2-Schlachtschiffe die ihren Haupteinsatzzweck im Missionrunning haben, aber gelegentlich auch im PvP eingesetzt werden. Sie bieten eine enorme Feuerkraft und sehr starke Schilde/Panzerungen, sind aber sehr Verwundbar gegenüber elektronischer Kriegführung. Im sogenannten Bastionsmodus steigert sich ihre Performance noch einmal deutlich.

Dreadnoughts
Die Dreadnoughts gehören der Capital Schiffsklasse an und sind für den Angriff auf eine feindliche Player Owned Structure (POS) konzipiert. Sie haben eine unglaublich Feuerkraft und schier undurchdringliche Schilde bzw. Panzerungen (obwohl auch diese geknackt werden können). Allerdings sind sie nicht für den Einsatz gegen Ziele die kleiner sind als andere Capital Schiffe geeignet, da ihre Hauptwaffen dabei weitgehend wirkungslos wären.
Aufgrund ihrer Größe können Dreadnoughts auch keine Stargates nutzen. Sie haben stattdessen einen Jump Drive eingebaut, mit dem sie in ein anderes System springen können, nachdem ein anderes Flottenmitglied in dem Zielsystem ein Cynosural Feld aufgebaut hat. Das Aufbauen eines Cynosural Feld und der Sprung mit dem Jump Drive verbraucht Treibstoff, den das jeweilige Schiff im Laderaum mitführen muss.

Träger („Carrier“)
Die Carrier gehören zu den Capital Ships. Der Carrier kann keine Waffenmodule montieren und verlässt sich zur Verteidigung, als einziges Schiff neben dem Supercarrier, auf die Möglichkeit Fighter einzusetzen. Zusätzlich verfügt der Carrier über einen Flottenhangar und einen Schiffshangar für den Transport anderer Schiffe. Er kann, wie die Battlecruiser und Command Ships auch, so genannte Gang-Assist-Module installieren. Wie die meisten Capital Ships kann der Carrier aufgrund seiner Größe jedoch keine Stargates nutzen. Er hat stattdessen ein Jump Drive eingebaut.

Supercarrier („Supercarrier“)
Der Supercarrier (SC, früher Mothership), der zur Klasse der Capitals gehört, kann keine Waffenmodule montieren. Zur Verteidigung verfügt es über die Möglichkeit Fighter und Fighter Bomber einzusetzen. Zusätzlich verfügt der Supercarrier über einen Flottenhangar und einen Schiffshangar für den Transport anderer Schiffe. Der Schiff- und Flottenhangar hat die Besonderheit (im Gegensatz zum normalen Laderaum eines Schiffes), dass andere Spieler im All auf den Hangar im Supercarrier zugreifen können. Durch die Boni, die der Supercarrier mit sich bringt, eignet er sich besonders gut für den Support der eigenen Flotte. Er kann, wie die Battlecruiser und Command Ships auch, so genannte Gang-Assist-Module installieren. Die Gang-Assist-Module geben innerhalb der Gang einen zusätzlichen Bonus auf die Schiffssysteme. Der Bonus richtet sich dabei nach dem installierten Gang-Assist-Modul.
Mit den mitgeführten Fighter-Bombern verteilt der Supercarrier enormen Schaden an anderen Schiffen der Capitalklasse. Wie die meisten Capital Ships kann der Supercarrier aufgrund seiner Größe jedoch keine Stargates nutzen. Es hat stattdessen ein Jump Drive eingebaut.

Titan
Titanen sind die größten Schiffe, die es in EVE zurzeit gibt. Titanen sind wie die anderen Capital Ships zu groß, um ein Stargate zu benutzen.
Genauso wie der Supercarrier, ist es dem Titan nicht möglich an einer Station zu docken. Diese Eigenschaft verdammt einen solchen Schiffsbesitzer dazu in diesem Schiff auf ewig zu verweilen.

Denn irgendwo im All abgestellte Schiffe wären von jeden erscanbar und könnten von jedem eingesammelt werden. Eine andere Alternative, die viele nutzen, ist es einen weiteren Charakter so zu skillen das er wenigstens in das Schiff einsteigen kann und somit nach dem ausloggen im nichts des Alls verschwindet.

Transporter („Industrials")
Industrials sind im Grunde einfach fliegende Warenlager, mit einer dünnen Hülle außen rum. Sie eignen sich nicht zu viel mehr als Fracht von A nach B zu fliegen. Sie sind sehr beliebt um Erze aus den Mininggebieten zur nächsten Station zu fliegen (Jetcan-Mining) oder um einfache Waren zum nächsten Handelszentrum zu bringen. Sie sind allerdings kaum gegen Angriffe geschützt und verfügen über praktisch keine Möglichkeit eine Bewaffnung einzubauen.
Ebenfalls in diese Kategorie fällt die **Noctis**, ein Bergungsschiff herausgegeben von Outer Ring Excavations (ORE). Durch ihren speziellen Bonus auf Salvager und Tractor Beams ist sie eine hervorragende Plattform als Salvagingschiff.

- Großer Laderaum, also ideal für Transporte oder als Hauler (z. B. Transport der Erze aus den Mininggebieten)
- Sehr eingeschränkte Bewaffnung (wenn überhaupt)
- Spezielle Lagerräume bei einigen Indus für:
    - Ore (Erz, Gas, Eis)
    - Munition
    - Planetare Güter
    - Mineralien

Elite-Transporter („Transporter")
Diese Schiffe sind die weiterentwickelten Varianten der Industrial Ships. Es gibt zwei Versionen: die Deep Space Transporter haben viel Laderaum und einen respektablen Tank, was es ihnen ermöglicht ihre Fracht auch durch unsicheres Territorium zu fliegen. Der Bonus auf die Warpstärke macht es schwerer sie am Flüchten zu hindern, sollten sie angegriffen werden. Die Blockade Runner sind dagegen eher etwas kleiner und haben weniger Laderaum. Sie haben aber den enormen Vorteil dass sie, mit dem richtigen Modul, getarnt warpen können.

Frachter („Freighter")
Frachter sind große, langsame Schiffe mit riesigen Laderäumen. Es sind die größten Transportschiffe im EVE Universum.

Sprungfrachter („Jump Freighter")
Der Frachtraum ist nicht so groß, aber Jump Freighter haben gegenüber ihren T1-Vettern einen enormen Vorteil. Sie verfügen über einen eigenen Sprungantrieb mit dem sie per Cynosural Field in ein anderes System „geholt" werden können. Sie können zwar weiterhin die normalen Stargates verwenden, aber mit dem Sprungantrieb können sie wertvolle Fracht im Lowsec oder Nullsec direkt ins Zielsystem schaffen.

Bergbau-Barkassen („Mining Barges“)
Bergbau-Barkassen sind einzig und allein dazu entworfen worden, um mit Hilfe von Stripmining-Lasern Erze abzubauen. Je nachdem, welchen Mining-Stil man verfolgt kann man sich aus drei Varianten die jeweils beste geeignete aussuchen: sehr hoher Überlebensfähigkeit (Tank), sehr großer (Erz)Laderaum, oder maximale Ertragsausbeute.

Exhumer
Exhumer sind die T2 Versionen der Bergbau-Barkassen. Auch hier stehen wie bei den Bergbaubarkassen drei Richtungen (Tank, Laderaum, Ausbeute) zur Verfügung. Die Exhumer sind die Königsklasse der Mining Schiffe (nach der Mining-Fregatte und Bergbau-Barkassen).

Capital Industrieschiffe („Capital Industrial Ships“)
Orca:
Die Orca ist ein Industrial Command Ship, das entwickelt wurde, um Mining Operationen zu leiten und zu unterstützen. Sie bietet Boni auf die so genannten Mining Link Module, sowie einen beträchtlichen Bonus auf die Reichweite des Tractor Beam, einen großen Laderaum sowie Flottenhangar und Schiffshangar.

Rorqual:
Die Rorqual ist ein Industry Capital. Ihre größte Stärke liegt in der Fähigkeit Roherz in kleinere Blöcke zu verdichten, um so enorme Mengen an Erz transportieren zu können. Es ist möglich, einen Capital Tractor Beam in die Rorqual einzubauen, das Schiff verfügt über einen ansehnlichen Drohnenhangar, ist sprungantriebstauglich und bietet genug Platz für eine Clone Vat Bay. Die Kombination dieser Elemente macht die Rorqual zum idealen Herzstück für Bergbau-Operationen in den Tiefen des Alls.

Ausrüstung (Fitting)

Es gibt unzählige Schiffe – alle mit unterschiedlichen Attributen. Und es gibt hunderte Module, die alle unterschiedliche Dinge tun. Da das beste Fitting für das beste Schiff zusammenzustellen ist keine leichte Aufgabe.

Aber: es gibt kein ‚Bestes Fitting'. Schiffsausrüstungen in EVE sind sehr Situationsbedingt.



Das Ausrüstungsfenster findet sich im Neocom oder gedockt unter den Stationsservice (Alt+F), es ist der zentrale Dreh- und Angelpunkt, wenn es darum geht sein Schiff innerhalb EVE auszurüsten (zu fitten). Bis auf wenige Ausnahmen (Shuttle & Frachter) können alle Schiffe Module fitten, die Menge und oder



der Typ der Module kann aber auf verschiedene Weise eingeschränkt sein.

Zunächst die Slots: alle Schiffe haben eine bestimmte individuelle Anzahl an Low-, Medium- und High-Powerslots. Die Anzahl kann von 1 bis 8 variieren. Jedes eingesetzte Modul beansprucht einen dieser Slots, es keine Möglichkeit diese Anzahl zu erweitern. High-Slots werden üblicherweise für Waffen verwendet. Medium-Slots hauptsächlich für Schilde, Antrieb, tackle (festhalten & verlangsamen) sowie Elektronische Kriegsführung (→ Elektronische Kriegsführung). Und die Low-Slots sind überwiegend für (Waffen)Upgrades sowie Armor/Panzerung vorgesehen.

Neben den einschränkenden Slots gibt es noch die Limitierung der CPU und des Stromnetzes (Powergrid) zu beachten. CPU und PG lassen sich durch Skills, Implantate und Module erhöhen. Die Kalibrierung (Calibration) ist nur für Rigs und kann nicht erhöht werden.

Waffen lassen sich nur Ausrüsten wenn entsprechende Waffenturmbuchten (Projektil, Hybrid, Laser) bzw. Launcherbuchten (Raketen, Missiles) verfügbar sind. Je nach Schiffstyp und Rolle kann auch hier die Menge variieren.

= belegt Slot   = freier Slot

Manche Schiffe besitzen einen Drohnenhangar, dessen Größe bestimmt die Menge (Volumen) an Drohnen die man mit sich führen kann – Drohnen lassen sich nur einsetzen, wenn diese im Drohnenhangar platziert wurden. Ein umladen vom Frachtraum zum Drohnenhangar im All funktioniert NICHT, dazu ist ein Ausrüstungsdienst (z.B. Station, Schiffswartungshangar einer Orca oder Mobile Depot) notwendig. Im Frachtraum landet die Munition für die Waffen. Einige Schiffe haben speziellen Frachtraum, wie z.B. Die Venture mit ihrem Erzfrachtraum. Diese Speziellen Laderäume lassen sich NICHT durch Module erweitern, in wenigen Fällen gibt es aber die Schiffsboni, die den Laderaum vergrößern.
Viele Module haben so genannte Stapelabzüge (stacking penalty), die wirksam werden sowie man zwei oder mehr Module gleichen Typs einsetzt. Dabei hat jedes weitere gleichartige Modul weniger Wirkung als es haben sollte. Module mit dem höheren Bonus werden dabei zuerst berechnet: ‚Armor Thermic Hardener I' und ‚Thermic Plating I' geben beide Bonus auf die Thermischen Resistenzen der Panzerung, aber die ‚Thermic Plating I' weniger als in ihren Attributen angegeben. Allgemein kann man sagen das die ersten beiden es immer wert sind einzusetzen, das dritte Modul gleichen Typs hat nur noch eine Effizienz von etwas über 50%, wobei jedes weitere verschwendete Slot-Kapazität sind. (→ Stacking)

Schiffsrollen

Alle Schiffe in EVE haben bestimmte Stärken und Schwächen. Einige sind sehr schnell, dafür aber zerbrechlich. Andere halten lange durch, teilen aber weniger Schaden aus. Für jede Stärke oder Vorteil, die ein Schiff besitzt, hat es aber auch eine oder andere Einschränkung bzw. Nachteile.

Bevor man also an das Fitten geht, sollte man herausfinden was das gewünschte Schiff besonders gut kann und sich daran Orientieren. Falls das Schiff nicht ganz das kann was man erwartet so findet man unter den zahlreichen Schiffen sicher eine besser Wahl.
Im Infofenster im Reiter „Eigenschaften" (Traits) findet man eine Zusammenfassung der Boni. Zum einen ist der Schiffsklassenbonus aufgeführt. Dieser basiert auf dem Skilllevel des Schiffsskills (also z.B. ‚Caldari Frigate' bei der Fregatte ‚Merlin'), je höher dieser Skill erlernt wurde, umso höher also die erhaltenen Boni.
Als weitere Schiffsspezialisierung gibt es den Funktionsbonus (Role Bonus), den einige Schiffe besitzen. Dieser ist fest und kann nicht beeinflusst werden.
Ein Schiff mit Bonus auf Waffenschaden und Geschwindigkeit wird sich als eher weniger eignen als Transporter für große mengen an Waren.



Nach den Boni der Schiffe kann man noch auf die Schiffsstatistiken schauen (im Reiter „Attribute“). Einträge wie Panzerung HP, Resistenzen, Schildkapazität, max. Geschwindigkeit, Drohnenhangar und -bandbreite geben hinweise in welche Richtung ein Schiff spezialisiert ist. So ist ein Schiff mit viel Panzerungs-HP und Resistenzen besser geeignet mit Panzerungsmodulen umzugehen, als mit Schildmodulen.

Auf der rechten Seite des Fittingfensters sieht man gruppiert die wichtigsten Informationen zum Schiff. Angefangen mit dem Namen des Schiffes ganz oben – Drag & Drop des Namens in Chats ist möglich um das Fitting anderen mitzuteilen.



Auf Station werden die Infos von Module die aktiviert werden müssen (z.B. Afterburner, Armor Hardener) nicht mit einberechnet, dazu muss man im All sein und diese Module aktivieren um ihren Einfluss auf das Fitting zu sehen.
Die angegebenen Zeiten bei Energiespeicher und Schild-Ladezeit geben die gesamte Aufladedauer von 0% bis komplette 100% an.
„Sensorstärke“ (Sensor Strength) ist von Bedeutung, wenn jemand versucht die Zielaufschaltung zu stören (Jammen). Die „Scan Auflösung“ (Scan Resolution) gibt an wie lange man braucht um andere Schiffe und Strukturen aufzuschalten. Generell gilt: je größer das eigene Schiff und je kleiner das Zielschiff, desto länger dauert die Aufschaltung.
Der „Signaturradius“ (Signature Radius) sagt aus, wie groß das Schiff auf den Sensoren der anderen Spieler auftaucht. Je größer der Signaturradius umso besser treffen die Gegnerischen Waffen oder umso leichter ist es aufspürbar (→ Scannen).

Über den Button „Durchsuchen“ (Browse) kann man vorher gespeicherte Fittings abrufen und diese, auch ohne das man im Schiff sitzt, von da aus in den Chat ziehen. Auch das automatische Ausrüsten des Schiffes ist damit möglich, sofern alle benötigten Module im Hangar vorrätig sind. Fittings werden Serverseitig gespeichert, sind also immer verfügbar, egal wo man sich einloggt.
Mittels „entfernen“, wird die gesamte Ausrüstung, außer die Rigs und der Inhalt des Frachtraums und des Drohnenhangars vom Schiff runtergenommen und in den Hangar der Station gelegt.

Tank

Der Tank eines Schiffes ist die Fähigkeit zu überleben obwohl darauf geschossen wird. Typischerweise gibt es die Tankarten Schild, Armor und Geschwindigkeit (Speed).

Wenn das Schiff nicht gerade einen Bonus auf eine der Tankarten hat oder deren Ausrüstungsslots entsprechend vorgeben ist es nicht ganz einfach zu sagen welche Variante eher geeignet ist. Im Allgemeinen verwenden Amarr und Gallente Armor und Caldari Schild. Minmatar kann sowohl mit Schild als auch mit Armor umgehen und bietet als dritte Option teilweise noch Speedtank zur Auswahl. Natürlich gibt es dabei auch Ausnahmen.

Zusätzlich zum Typ (Schild/Armor) kann man noch wählen zwischen Aktiv und Passiv. Der aktive Tank setzt darauf den Schaden zu reparieren den man erhält, während man beim passiven eher auf viele Hitpoints setzt. Beide Varianten profitieren von Resistenzen. Je höher die Resistenzen, desto weniger „echter“ Schaden wird zugefügt.

Passiv Schild verwendet Module wie ‚Shield Extender‘, ‚Shield Rechargers‘, ‚Shield Power Coils‘ und Resistenzmodule. Da der Schild sich von selbst auflädt, ist es teilweise möglich mit der passiven Schildladerate die Effizienz von Aktivetanks zu erreichen.

Auf keinen Fall sollte man Schild und Armor mischen. Während es zwar dadurch möglich ist viel auszuhalten, hat man kaum Möglichkeit etwas anderes auszurüsten.

Beim Speedtank verwendet man ‚Afterburner‘ und ‚Micro Warp Drive‘ um sein Schiff wesentlich schneller zu machen um dadurch die Reichweite zum Ziel diktieren zu können (kiting) oder um im Nahbereich so schnell wie möglich zu sein um schlecht/kaum (transversal) getroffen zu werden.

Waffen (Weapons)

Auch bei der Waffenwahl kann man sich an die Schiffsboni und Ausrüstungsinfo (Turmwaffen- und Launcherbuchten) halten. Typischerweise verwenden Amarr Laserwaffen, Caldari Missiles/Raketen oder Hybridwaffen, Gallente Hybridwaffen und Drohnen und Minmatar Projektiltürme und Missiles.
Auch bei den Waffen ist eine Mischung absolut nicht zu empfehlen. Zum einen verschwendet man nützliche Ausrüstungsslots, wenn man beide Varianten mit Modulen verstärken will und zum anderen ist die unterschiedliche Reichweite von Waffen kontraproduktiv, da man da ja immer nur einen Teil seines potentiell möglichen Gesamtschadens anbringen kann.

Turmwaffen

Zu dieser Waffengruppe zählen alle Hybrid-, Laser- und Projektilwaffen. Turmwaffen haben eine besondere Art zu treffen. So findet man in der Waffeninformation die Werte Signature, Optimal, Falloff (Präzisionsreduktion) und Tracking (Nachführgeschwindigkeit), die sich alle auf die Trefferwahrscheinlichkeit auswirken.

Wenn bei einem Schiff der Signaturradius die „Zielscheibe“ darstellt, dann ist die **Signaturauflösung** (Signature Resolution) einer Waffe der „Pfeil“, der versucht diese Zielscheibe zu treffen.
Die **Zielverfolgungsgeschwindigkeit** (Tracking) ist die Drehbewegung der Waffe (Einheit rad/s → Kreisbewegung) – je höher diese ist, umso schneller/besser kann die Waffe andere Ziele verfolgen.

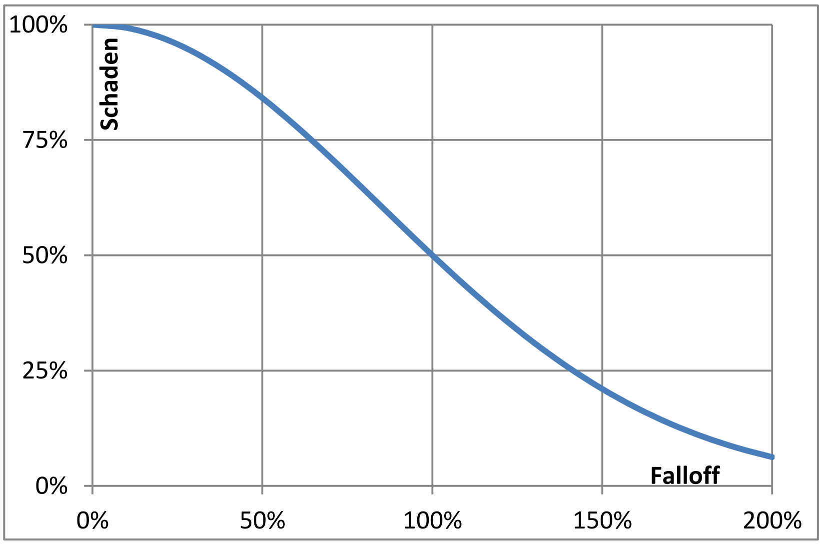
$$EffektivesTracking = \frac{TrackingSpeed \times Ziel\ Signaturradius}{Waffe\ Signaturauflösung}$$

$$800mm\ vs. Megathron = \frac{0{,}0432 \times 380}{400} = 0{,}04104$$

$$800mm\ vs. Tristan = \frac{0{,}0432 \times 41}{400} = 0{,}004428$$

$$125mm\ vs. Megathron = \frac{0{,}417 \times 380}{40} = 3{,}9615$$

Dieses effektive Tracking sagt aber noch nicht aus dass man trifft, nur wie gut man ein bewegtes Ziel (auch die eigene Schiffsbewegung erzeugt Transversal) verfolgt. Dabei verbessert ein höheres Tracking die Qualität der Treffer (Streifschuss, Treffer, Einschlag, Vernichtender Treffer, …).



Zur **Reichweite**: Ist das Ziel innerhalb der optimalen Reichweite wird die Trefferwahrscheinlichkeit nicht gemindert (außer man ist näher als 50m am Ziel dran). Ist es außerhalb der optimalen Reichweite kommt der **Falloff** (Präzisionsreduktion) ins Spiel. Je tiefer im Falloff man schießt, desto mehr sinkt die Trefferwahrscheinlichkeit, allerdings nicht linear. Mit Optimal plus Falloff hat man noch ca. 50% Trefferchance. Ist das Ziel weiter als Optimal plus doppelten Falloff entfernt, so trifft man kaum noch.

Je nach Waffengröße (Small, Medium, Large) ändert sich die Signaturauflösung, Tracking, Optimal und der Falloff. So hat die größte Waffe einer Gruppe die höchste Optimal aber auch das schlechteste Tracking. Außerdem steigt mit der Größe der Waffe der Schadensmultiplikator, man macht also mehr Schaden pro Schuss, allerdings sinkt die Feuerrate.
Zusätzlich kann man die Reichweite der Waffen durch die eingesetzte Munition beeinflussen. So gibt es zum einen Munition mit sehr kurzer Reichweite, die dafür dann aber wesentlich mehr Schaden verursacht. Oder aber Munition, die auf hoher Reichweite wenig Schaden Austeilt. Natürlich gibt es zwischen diesen extremen auch mehrere Unterstufen. Bei Projektilwaffen ändert sich zusätzlich zur Reichweite und zum Schaden auch noch die Schadensart, die die Munition macht.

Hybridwaffen:
Hybridwaffen machen immer Kinetik und Thermal Schaden
Kurze Reichweite (Short Range): Blaster
Große Reichweite (Long Range): Railguns

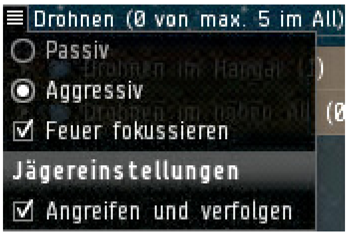
Laser:
Laserwaffen machen immer EM und Thermal Schaden
Kurze Reichweite: Pulse Laser
Große Reichweite: Beam Laser

Projektilwaffen:
Projektilwaffen machen je nach Munition unterschiedliche Schadensarten, allerdings machen alle Munitionssorten Kinetik und sehr viele Sorten Explosiv Schaden
Kurze Reichweite: AutoCannons
Große Reichweite: Artillerie

In den Anlagen dieses Dokumentes ist ein Tracking Guide zu finden („eve-tracking101.swf“), welcher die Auswirkungen der Größe des Ziels und der Geschwindigkeit in Abhängigkeit zur eigenen anschaulich darstellt.

Drohnen

Die Tech 1 Drohnen kann man schon nach sehr kurzer Skillzeit verwenden. Für die Tech 2 Drohnen benötigt man eine rassenspezifische Spezialisierung (Skill).
Zusätzlich braucht man den Skill Scout Drone Operation auf 5 für leichte und mittlere bzw. Heavy Drone Operation auf 5 für schwere T2 Drohnen.



Tech 1, wie auch Tech 2 Drohnen, machen nur eine Schadensart:

Minmatar = Explosiv	Amarr = EM
Caldari = Kinetik	Gallente = Thermal

≣ In den Einstellungen kann man die Drohnen auf Passiv (greifen nicht automatisch an) oder Aggressiv (greifen alles an was einen selbst angreift) stellen. „Angreifen und verfolgen“ ist für Fighter gedacht, die einen Gegner auch verfolgen, wenn dieser wegwarpt.

Raketen

Kurze Reichweite: Rockets, Heavy Assault Missiles, Torpedos
Große Reichweite: Light Missiles, Heavy Missiles, Cruise Missiles

Rockets und Light Missiles sind Fregattenwaffen, Heavy und Heavy Assault Missiles Kreuzerwaffen und Cruise Missiles und Torpedos Schlachtschiffwaffen und wirken entsprechend auch gegen Ziele in dieser Größenordnung am effektivsten.

Eine Besonderheit sind dabei die Rapid Light Missile Launcher, die eine Kreuzerwaffe sind, aber mit Light Missiles schießen und damit gegen kleine Ziele sehr effektiv sind, bzw. die Rapid Heavy Missile Launcher, die üblicherweise auf Schlachtschiffen Verwendung finden und mit medium Missiles bestückt werden.
Durch die freie Wahl der Schadensart bei Raketen kann man sich auf sehr viele Gegner einstellen. Von jeder Raketenklasse gibt es vier Varianten mit den verschiedenen Schadensarten, erkennbar an der Farbe des Kopfes:

 Blau  = EM = „Mjolnir“  Grün  = Kinetik = „Scourge“

 Gelb  = Explosiv = „Nova“  Rot  = Thermal = „Inferno“

Die angegebenen Namen Mjolnir, Nova, Scourge und Inferno sind dabei Namenszusätze, die in jedem Namen der Raketen wiederzufinden ist und damit einfach den Schadenstyp anzeigen. Der Name des Missile Launcher gibt dabei vor welcher Raketentyp als Munition zu verwenden ist.

Small	Medium	Large	Capital
Light Missile Launcher	Heavy Missile Launcher	Cruise Missile Launcher	Citadel Cruise Launcher
Rapid Light Missile Launcher	Rapid Heavy Missile Launcher	Torpedo Launcher	Citadel Torpedo Launcher
Rocket Launcher	Heavy Assault Missile Launcher		

Raketen haben keine optimale, sondern nur eine maximale Reichweite. Diese errechnet sich aus max. Flugzeit (sec) * max. Geschwindigkeit (m/sec) - 5%. Die 5% stehen für die Zeit, die die Raketen brauchen um auf maximale Geschwindigkeit zu beschleunigen. Die Angaben wie Flugzeit und Geschwindigkeit, findet man in der Info der Rakete. Raketen treffen dabei anders als Turmwaffen. Zwar sind auch für Raketen Signatur und Geschwindigkeit des Ziels sehr wichtig, allerdings ist die Transversalgeschwindigkeit irrelevant, da Raketen immer treffen, solange das Ziel innerhalb der Reichweite und nicht schneller als die Rakete ist.
Da dies ein enormer Vorteil ist, gibt es natürlich auch einen gravierenden Nachteil. Hier kommen der Explosionsradius und die Explosionsgeschwindigkeit der Raketen ins Spiel. Ist der Explosionsradius grösser als die Signatur bzw. die Explosionsgeschwindigkeit kleiner als die Geschwindigkeit des Ziels sinkt der Schaden, den die Rakete am Ziel macht. So trifft man zwar mit Torpedos eine Fregatte, macht aber nahezu keinen Schaden.
In den Anlagen dieses Dokumentes ist ein Missile Guide zu finden („eve-missiles.swf“), welcher die Auswirkungen des Signaturradius und der Geschwindigkeit des Ziels anschaulich darstellt.

Unterstützungsskills

<u>Turmwaffen (Hybrid, Energie, Projektil)</u>

Controlled Bursts:
-5% Capverbrauch pro SkillLvL (Kein Effekt bei Projektilwaffen)
Motion Prediction:
+5% auf die Verfolgungsgeschwindigkeit der Türme pro SkillLvL Mit dem Skill, kann man besser treffen.
Rapid Firing:
+4% höhere Feuergeschwindigkeit pro SkillLvL
Damit schießt man schneller und erhöht somit den Schaden, der in einem bestimmten Zeitraum ausgeteilt wird, verbraucht aber auch bei Lasern und Hybridwaffen mehr Energie.
Sharpshooter:
+5% auf die optimale Reichweite der Waffen pro SkillLvL – Man hat eine größere Reichweite der Waffen.
Surgical Strike:
+3% Schaden für alle Waffentürme pro SkillLvL
Trajectory Analysis:
+5% Bonus auf die FallOffRange pro SkillLvL – Man kann noch weiter schießen.
Dazu ist zu sagen, dass alle Turmwaffen eine optimale Reichweite haben. Diese optimale Reichweite wird durch die Wahl der Waffe und der Munition bestimmt. Je weiter man sich von dieser optimalen Reichweite entfernt, umso schlecht treffen die Waffen. Die optimale Reichweite ist aber nicht die maximale Reichweite, die errechnet man, indem man die optimale Reichweite mit dem Falloff addiert. Im Falloff treffen die Waffen nur noch mit der halben Wahrscheinlichkeit bis gar nicht mehr (2x Falloff).

Raketen

Guided Missile Precision:
Macht die Rakete 5% pro SkillLvL immun gegen die Wirkung des Signaturradiuses. Wirkt für Light, Heavy und Cruise Missiles.
Damit kann man größeren Schaden an kleinen Zielen verursachen.
Missile Bombardment:
+10% pro SkillLvL auf die max. Flugzeit der Raketen
Missile Projection:
+10% pro SkillLvL auf die max. Geschwindigkeit der Raketen
Rapid Launch:
+3% pro SkillLvL auf die Feuergeschwindigkeit der Raketenlauncher
Target Navigation Prediction:
-10% auf den Einfluss der Geschwindigkeit des Ziels, beim Einschlag der Rakete
Warhead Upgrades:
+2% auf den Schaden aller Raketen pro SkillLvL

Drohnen

(Diese Skills gelten nicht für Fighter)
Combat Drone Operation:
+5% Schaden pro SkillLvL für Light und Medium Drohnen
Drone Durabilitiy:
+5% HP pro SkillLvL auf alle Drohnen für Schilde, Panzerung, Hülle
Drone Interfacing:
+20% Schaden und Miningertrag für alle Drohnen pro SkillLvL
Drone Navigation:
+5% MWD-Geschwindigkeit pro SkillLvL auf alle Drohnen.
Drone Sharpshooting:
+5% auf die optimale Reichweite der Drohnen
Electronic Warfare Drone Interfacing:
+3000m pro SkillLvL auf die max. Kontrollreichweite der Drohnen.
Scout Drone Operation:
+5000m pro SkillLvL auf die max. Kontrollreichweite der Drohnen

Ohne zusätzlichen Schiffsbonus bekommt man bei den Drohnen eine maximale Kontrollreichweite von: Basisreichweite 20km, + 5000m pro SkillLvL Scout Drone Operation, + 3000m pro SkillLvL Electronic Warfare Drone Interfacing = **60km**
Ein **Drone Link Augmentor** erhöht diese je Modul um 20km und einige wenige Schiffe haben noch einen Schiffsbonus auf die Kontrollreichweite.

T2 Waffen

Diese Waffen zeichnen sich durch sehr gute Schadenswerte aus, da sie zusätzlich zu den Boni von allgemeinen Supportskills, die auf alle Waffen wirken, noch einen Bonus von ihrem Spezialisierungsskill bekommen, wodurch z.B. bei Turmwaffen ab einem Spezialisierungsskill von 3 in der Regel schon bessere Werte als mit Faction Waffen erzielt werden können. Dies trifft bei Raketenwerfern allerdings nicht zu. Dort Sind Faction Waffen in der Regel von den Werten besser als die T2 Waffen, können aber keine T2 Munition verwenden (weshalb zumindest Torpedo Launcher normalerweise in der T2 Variante genutzt werden, um mit Precision Torps auf hohe Reichweiten zu kommen).

Zusätzlich sind T2 Waffen teilweise günstiger im Gegensatz zu Named oder Faction Varianten, haben dafür aber hohe Skill- und Fittinganforderungen.
T2 Waffen können auch T2 Munition benutzen. Bei T2 Munition gibt es für jede Waffengattung zwei Arten: eine Variante mit extremer Kurzreichweite, sehr hohem Schaden und sehr hohen Nachteilen; sowie eine weitreichende Variante, mit für die Reichweite gutem Schaden und mäßigen Nachteilen.

Laser:
Im Gegensatz zu der T1 Version der Linsen verbrauchen sich T2 und Faction Linsen.
In der Information der Linsen befinden sich 3 wichtige Werte dafür:

<table>
<tr><td>Flüchtigkeit (Volatility)</td><td>0,1%</td><td rowspan="3">Mit nebenstehenden Beispielwerten:
bei jedem Schuss mit installierter Linse besteht eine 0,1-prozentige Wahrscheinlichkeit, dass die Linse 0,01 HP Schaden nimmt. Wenn dieser Schaden 1 erreicht hat ist die Linse zerstört.</td></tr>
<tr><td>Flüchtigkeitsschaden (Volatility Damage)</td><td>0,01 HP</td></tr>
<tr><td>Kristallschaden (Crystals Damage)</td><td>1</td></tr>
</table>

Munition für Pulse Laser (Nahkampf)
Conflagration = -50% Optimale Reichweite, -30% Zielverfolgung, +25% erhöhter Energiespeicherverbrauch
Scorch = +50% Optimale Reichweite, -25% Zielverfolgung

Munition für Beam Laser (Fernkampf)
Gleam = -75% Optimale Reichweite, +25% Zielverfolgung
Aurora = +80% Optimale Reichweite, -75% Zielverfolgung

Projektil:
Artillery Munition (Long Range)
Tremor = +80% Optimale Reichweite -75% Zielverfolgung
Quake = -75% Reichweite, +25% Zielverfolgung

Autocannon Munition (Short Range)
Barrage = +50% Falloff, -25% Zielverfolgung
Hail = -25% Falloff, -30% Zielverfolgung, -50% Optimale Reichweite

Hybrid:
Munition für Blaster:
Void = -25% Optimale Reichweite, -25% Zielverfolgung, -50% Falloff, 25% erhöhter Energiespeicherverbrauch
Null = 25% höhere Optimale Reichweite, 25% höherer Falloff, -25% Zielverfolgung

Munition für Railguns:
Javelin = -75% Optimale Reichweite, +25% Zielverfolgung
Spike = +80% Optimale Reichweite, -75% Zielverfolgung

Drohnen:
T2 Drohnen unterscheiden durch verschiedene Faktoren von ihren T1 Varianten. Sie bieten zusätzlichen Schadensbonus durch den Rassenspezialisierungsskill, höheren Schadensmodifikator und besseren Trefferpunkten und auch schnellere Grundgeschwindigkeit.

Durch die immensen Nachteile der T2-Munition hat diese nicht wirklich immer einen praktischen Nutzen. Besonders im PvP überwiegt der Nachteil der schlechten Zielverfolgung (tracking) der Waffe. Der zusätzliche Schadensbonus der T2- Waffen wirkt aber nicht nur auf die T2-Munition, sondern auch auf deren T1, bzw. Faction-Versionen. Speziell die Factionvarianten sind in Kombination mit einer T2-Waffe im PvP sehr begehrte Alternativen.

Waffengruppierung

Um die ganzen Raketen- und Turmbuchten (bis zu 8 Stück) komfortabel zu verwenden gibt es die Waffengruppierung. Mit ihr lassen sich Waffen vom selben Typ gruppieren und wie eine Waffe bedienen.



Eine Variante der Gruppierung ist es, über das Ausrüstungsfenster die einzelnen Waffen mit gedrückter Shift-Taste aufeinander ziehen (ohne Munition). Als zweite Möglichkeit steht es frei die Waffen direkt in der Schiffsanzeige per Drag&Drop zu stapeln. Dafür dürfen die Module nicht gesperrt sein. Eine weitere einfache Möglichkeit ist es das kleine Symbol mit dem Unendlich-Zeichen (liegende acht;) anzuklicken, damit werden alle Waffen des gleichen Typs gestapelt. Wie überall kann auch hier mit Shift-Klick eine einzelne Waffe aus diesem Stapel entfernt werden.
Die Verwendung des Gruppierungsmodus hat Vor- und Nachteile, die jeder ggf. anders interpretiert. Für gestapelte Waffen muss nicht jede einzeln aktiviert werden, ein einfacher klick oder druck auf entsprechende Taste (de)aktiviert die Waffe.
Hat die Waffe einen Energieverbrauch so muss natürlich genügend Cap vorhanden sein um diesen Stapel aktivieren zu können. Das bewirkt weiterhin das man, beim anschießen von NPC's zum Aggression ziehen in einer Mission, sehr viel Munition verschwendet. Verschiedene Munitionstypen fallen in gestapelten Waffen auch aus, sodass entweder mit mehreren Stapeln oder doch Einzelwaffen gearbeitet werden muss.

Module

Utility

Während Schaden austeilen und Schaden einstecken der Hauptfokus der meisten Schiffe ist, gibt es dennoch viele weitere Module die sehr nützlich sein können.

to tackle sb./sth.
jdn./etw. anpacken
to tackle sth.
etw. angehen
etw. in Angriff nehmen
sich über etw. hermachen [Arbeit, Buch etc.]
to tackle sb.
jdn. angreifen [attackieren, zur Rede stellen]

Tackle-Module, also Module die dem Gegner die Fortbewegung erschweren, werden überwiegend im PvP eingesetzt. Viele Schiffe werden so mit ‚Stasis Webifier‘ und ‚Warp Jammer‘ ausgestattet. Tackle ist im PvE eher unüblich, dennoch können Webifier (Verlangsamung) manchmal nützlich sein.

Für den Energiespeicher bieten sich in Richtung PvE die ‚Cap Power Relays‘ und ‚Cap Recharger‘ an. Im PvP reicht dies meist nicht aus, sodass ein ‚Capacitor Booster‘ zum Einsatz kommt, der viel Energie in kurzer Zeit liefert. (→ Capacitor)

Einige Schiffe haben zusätzliche High-Slots, in die keine weiteren Waffen oder Launcher reinpassen. Diese werden üblicherweise als Utility-High-Slots bezeichnet und verwenden z. B. ‚Nosferatu' (NOS), ‚Energy Neutralizer' (Neut) oder ‚Scan Probe Launcher'. Bei ungenügender Versorgung durch PG und CPU ist es durchaus eine Option diese Slots frei zu lassen.
Andere Module wie EWAR (→ Elektronische Kriegsführung) und Remote Repair werden im Allgemeinen nicht eingesetzt, wenn das Schiff nicht gerade einen Bonus dafür hat.

Rigs

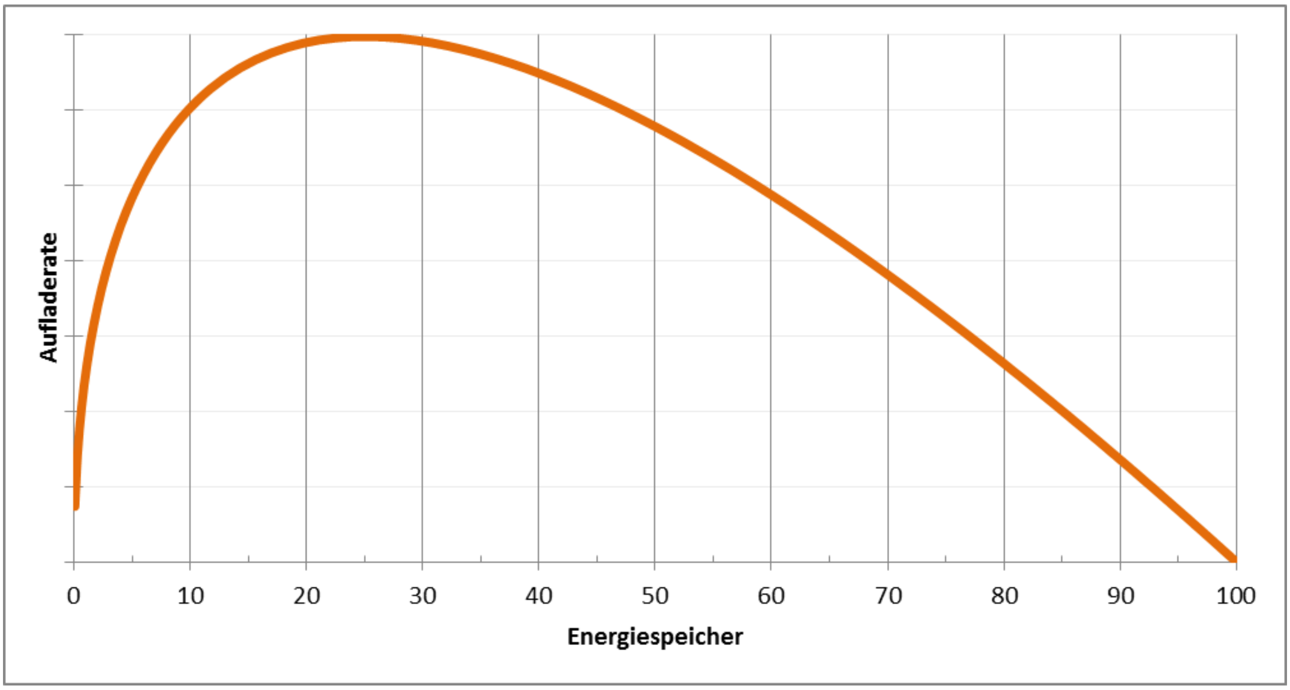
Schiffsmodifikationen verbessern die Leistung des Schiffes oder der darin verbauten Module.
Es gibt kleine (small), mittlere (medium), große (large) und capital Rigs und Rigslots.
Die jeweilige Größe des Rigs, der in die Slots passt, lässt sich jederzeit in der Schiffsinfo unter „Ausrüstung" (Fitting) nachschlagen.
Die verschiedenen Größen unterscheiden sich nur im Bau- und damit auch im Preis, die Boni und Nachteile der Rigs sind gleich.
Small = Fregatten, Destroyer, Angriffsschiffe (*Assault*), Covert Ops, Elektronische Angriffsfregatten (*Electronic Attack*), Abfangjäger (*Interceptor*), Unterbrecher (*Interdictors*)
Medium = Kreuzer (*Cruiser*), Schlachtkreuzer (*Battlecruiser*), Schwere Angriffschiffe (*Heavy Assault*), Schwere Unterbrecher (*Heavy Interdictor*), Logistics, Aufklärungsschiffe (*Recons*), Kommandoschiffe (*Commandships*), Industrials, Bergbaubarkassen (*Mining Barges*), Exhumers, Strategische Kreuzer (*Strategic Cruiser*), Transporters
Large = Schlachtschiffe (*Battleship*), Marauder, Orca
Capital = Rorqual, Trägerschiffe (*Carrier*), Dreadnoughts, Supercarrier, Titans

Capacitor

Jedes Schiff in Eve Online hat einen Capacitor (Energiespeicher). Dieser versorgt Schiffsysteme wie Afterburner, EW-Module, Shield Booster und Armor Repairer mit Energie, ohne die sie nicht funktionieren können. Auch viele der Waffen benötigen Cap-Energie um zu funktionieren (Laser- und Hybrid-Geschütze).
Es gibt aber auch die Möglichkeit durch bestimmte Module den Capacitor eines gegnerischen Schiffes zu entleeren. Viele Missionrunner haben das in Missionen gegen Blood Raider kennen gelernt und im PvP ist dies eine beliebte Taktik, denn wenn es einem Piloten gelingt den Capacitor seines Gegners zu entleeren, hat er in einem Kampf deutliche Vorteile.
Wie man es auch dreht und wendet: der Capacitor ist für fast jeden Kapselpiloten wichtig. Als Pilot ist man, entweder beim Fitting seines Schiffes oder im Einsatz selbst, gezwungen den Capacitor zu berücksichtigen.

Der Capacitor

Die Schiffe in Eve haben eine feste Menge an Energiespeicher. Wird diese verbraucht (durch die Verwendung von Modulen) lädt sie sich automatisch wieder auf. Wie schnell dies geschieht hängt von der Wiederaufladerate (Recharge) ab. Die Aufladerate ist dabei nicht konstant. Der Capacitor lädt sich unterschiedlich schnell auf, je nachdem wie voll oder leer der Cap gerade ist, wobei die höchste Rate bei ca. 25% erreicht ist.



Da CCP keine genauen Informationen zu der hinter stehenden Gamemechanik liefert, bleiben nur die experimentellen Versuche durch Spieler.

Die so ermittelte Formel lautet: $C_1 = C_{MAX} \times \left(1 + \left(\sqrt{\frac{C_0}{C_{MAX}}} - 1\right) \times e^{\frac{t_0 - t_1}{\tau}}\right)^2$

Wobei C der aktuelle Energiespeicherlevel, t die Zeit, C_{max} die maximale Größe des Cap und τ (tau) eine Zeitkonstante ist.

→ http://wiki.eveuniversity.org/Capacitor_Recharge_Rate

Ein Schiff wird als Cap-stabil bezeichnet, wenn die maximal verbrauchte Energiemenge (also wenn alle Module laufen) kleiner ist als die Energiemenge die gleichzeitig erzeugt wird (Recharge). Der Capacitor würde sich dabei also nie völlig entleeren. Missionrunner versuchen oft ihre Schiffe Cap-Stabil zu fitten, um in den sehr lange dauernden Missionen keine Probleme zu bekommen. PvP-Piloten müssen nicht unbedingt Cap-Stabil sein, da Kämpfe selten länger als ein paar Minuten dauern, aber auch für sie ist es von entscheidender Bedeutung ihren Capacitor genau im Auge zu behalten. Alle Piloten versuchen ihren Cap möglichst wirtschaftlich zu nutzen ohne ihn zu früh zu entleeren.
Die verbrauchte Energiemenge hängt vom Fitting ab. Laser- und Hybridwaffen verbrauchen beim Feuern Energie. Genauso Shield Booster und Armor Repairer und etliche andere Module. Durch ein leicht verändertes Fitting kann man teilweise Energie einsparen. So sind zum Beispiel T2-Module deutlich „Caphungriger“ als die besten Named-Module (Ausnahmen bestätigen die Regel). Durch den Einbau von Modulen und Waffen die weniger Energie verbrauchen, kann man Cap sparen.
Wenn dies nicht ausreicht, um ein Schiff Cap-Stabil zu machen, kann man versuchen die Recharge zu erhöhen. Jedes Schiff hat eine feste Recharge Time (Aufladezeit). Dies ist die Zeit in Sekunden, die das Schiff braucht um die gesamten Energiepunkte einmal komplett zu regenerieren. Die Anzahl der gesamt verfügbaren Energiepunkte hängt von der Capacity (Kapazität) des Schiffes ab. Die Menge der pro Sekunde regenerierten Energiemenge ist also abhängig von der Größe des Capacitors und der Recharge Time. Je kürzer die Recharge Time und je größer der Cap desto mehr Energie wird pro Sekunde regeneriert. Um nun die Aufladerate zu erhöhen, muss man also einen der beiden Werte verbessern.

Die Recharge Time kann durch sogenannte Cap-Recharger (ein MedSlot-Modul) verbessert werden. Andere Möglichkeiten sind Capacitor Power Relays, Capacitor Flux Coils oder Power Diagnostics (alles LowSlot-Module), oder Capacitor Control Circuit Rigs (CCC-Rigs).
Die Capacitorgröße kann mit sogenannten Capacitor Batteries vergrößert werden.
Eine ganz andere Methode das Capacitor-Problem zu lösen sind Cap-Booster. Diese MedSlot-Module werden mit Booster-Charges geladen und liefern bei Aktivierung einen sofortigen und einmaligen Schub an neuer Energie in den Capacitor.

Module

Cap Recharger



Dies MedSlot-Modul erhöht die Recharge Rate des Capacitors. Ein Cap Recharger I bringt einen Bonus von 15%, der beim Cap Recharger II bis auf 20% steigt. Das besondere bei Cap Rechargern ist, dass sie keiner Stacking Penality unterliegen und daher problemlos mehrere Module eingesetzt werden können, die dann auch voneinander profitieren. Vor allem Armor getankte Missionrunner füllen ihre freien MedSlots gerne mit Cap Rechargern. In PvP-Fittings sind diese eher selten, da ein einzelner Recharger oft nicht ausreichend ist und andere Module (vor allem Cap Booster) hier mehr bringen.

Capacitor Batterie



Eine Cap Batterie erhöht den Capacitor um einen festen Betrag. Dieses Modul ist in vier Größen (Micro, Small, Medium, Large) erhältlich und muss in die MedSlots eingebaut werden. Es ist möglich größere Module zu verwenden (z.B. Medium Batteries in Fregatten, oder Large in Kreuzern) und da der hohe Bonus bei kleineren Schiffsgrößen einen enormen Vorteil bringt, wird diese Option auch gerne genutzt. Allerdings benötigen Capacitor Batteries sehr viel CPU und Powergrid, wodurch ihr Einsatz oft schwierig ist.

Capacitor Flux Coil

Während der Capacitor Flux Coil, ähnlich wie der Cap Recharger, die Recharge Rate erhöht (je nach Qualität des Moduls, zwischen 21% und 26%), hat er den Nachteil, dass er die Größe des Capacitors um 10% verringert. Durch diesen Nachteil wird die Verbesserung der Wiederaufladerate wieder etwas reduziert, da diese auch von der Größe des Capacitor abhängig ist. Die meisten Piloten setzen daher eher auf Cap Power Relays, da deren Nachteil nur für Schiffe mit Shield Booster relevant ist.

Capacitor Power Relay

Dieses Modul funktioniert ähnlich wie ein Cap Recharger indem es die Wiederaufladerate des Schiffes erhöht (sogar stärker als ein Cap Recharger; zwischen 20% und 24%, je nach Variante). Der Nachteil ist allerdings das diese Module die Leistung von Shield Boostern reduzieren (was Armortanker oder Schiffe mit passivem Schildtank natürlich nicht kümmert) und es nimmt einen LowSlot in Anspruch, der gerade bei Armortankern meist für andere Module benötigt wird.

Power Diagnostic System



Dieses Modul ist ausgesprochen beliebt, da es gleich eine ganze Anzahl von Verbesserungen bringt. Es bietet einen Prozentualen Bonus sowohl auf die Wiederaufladerate und die Größe des Capacitors, einen Bonus von 5% auf den Powergrid des Schiffes und zusätzlich einen prozentualen Bonus auf die Wiederaufladerate und die Größe der Schilde. All dies ohne Stacking Penality und mit lediglich geringem CPU-Bedarf.

Dementsprechend werden PDSs sowohl von Amarr-Piloten eingesetzt, die Cap und Powergrid für ihre Laserschiffe benötigen, als auch von Schiffen mit Schildtank. Zwar gibt es für jeden einzelnen Bereich andere Module die mehr bringen würden als ein PDS, aber nur dieses Modul hat so viele verschiedene Boni auf einmal.

Cap Booster



Cap Booster sind in drei Größen verfügbar (Small, Medium, Large), die aber auch in kleineren Schiffen eingebaut werden können (ähnlich wie Capacitor Batteries). Ein Cap Booster muss mit sogenannten Cap Booster Charges geladen werden (wie mit Munition) und bei jeder Aktivierung des Moduls wird eine Charge verbraucht, während die entsprechende Energiemenge dem Capacitor gutgeschrieben wird. Charges sind in Größen von 25 bis 800 erhältlich. Wie viele Charges von welcher Größe in einen Booster geladen werden können, hängt von dessen Größe ab. So können Medium Booster nur eine einzelne 800 Charge fassen, während Small Booster sogar zu klein für die 800 Charges sind.
Da der Capacitor sich erst ab ca. 25% mit ausreichender Geschwindigkeit selbst wieder auflädt, sollte man darauf achten Booster Charges zu verwenden die diese 25% in einem Durchlauf erbringen können. Missionrunner setzten Booster nur ungern ein, da sie ihren Laderaum lieber für Munition (außer Amarr) und Loot freihalten. PvPler dagegen verwenden diese Module sehr gern, da man mit nur einem einzigen MedSlot sehr viel Wirkung erzielen kann. Viele Amarr PvP-Setups (die durch ihre Laser sehr viel Cap verbrauchen) sind sogar auf einen Cap Booster angewiesen.

Energy Transfer



Dieses HighSlot Modul transferiert Capacitorenergie von einem Schiff zu einem anderen Schiff. Die verbrauchte Energiemenge ist dabei anfänglich gleich der transferierten Menge. Durch ein höheres Level im Skill Capacitor Emission Systems kann man diese Bilanz aber deutlich verbessern, so dass mehr Energie übertragen als Verbraucht wird. Besonders auf Schiffen die einen Bonus auf diese Module haben (Guardian und Basilisk), können große Mengen an Energie quasi „aus dem Nichts“ erzeugen, indem sie sich gegenseitig Cap transferieren (auch Cap-chain genannt).

Capacitor Control Circuit (Rig)

Diese Rigs, die wie üblich in den Größen Small, Medium und Large sowie als T1 und T2 Version erhältlich sind, verbessern die Recharge Rate des Capacitors um 15% bzw. 20%. Sie sind besonders wirksam wenn sie mit Cap Rechargern oder ähnlichen Modulen kombiniert werden.

Semiconductor Memory Cell (Rig)

Anders als die Capacitor Control Circuits erhöhen diese Rigs die Capacitormenge um 15% bzw. 20%. Sie sind nicht so verbreitet wie CCC Rigs, können aber in einigen Setups bessere Ergebnisse liefern.

Skills

Energy Grid Upgrades

Dieser Skill hat keinen direkten Einfluss auf den Capacitor, ermöglicht es aber Module wie Cap Recharger oder Capacitor Batteries einzusetzen (s.o.)

Capacitor Management
Durch diesen Skill wird die insgesamt zur Verfügung stehende Menge an Capacitorenergie erhöht. Dadurch steht nicht nur mehr Energie zur Verfügung, sondern der Speicher wird auch schneller wieder aufgeladen, da die Wiederaufladerate auch von der Größe der Capacitors abhängig ist.

Capacitor Systems Operation
Die Recharge Time (Aufladezeit) kann mit diesem Skill verkürzt werden, wodurch sich der Cap schneller wieder auflädt.

Capacitor Emission Systems
Dieser Skill hat, ähnlich wie Energy Grid Upgrades, keinen direkten Einfluss auf den Capacitor, ist aber die Grundvoraussetzung um Energy Transfer, Destabilizer und Vampire einzusetzen. Außerdem wird hierdurch der Energieverbrauch der Energy Transfer und Destabilizer reduziert, wodurch deren Effizienz gesteigert wird.

Electronic Warfare Drone Interfacing
Um Neutralizer Drohnen einsetzten zu können, benötigt man diesen Skill.

Implantate
Talisman Implantate reduzieren die Durchlaufzeit von allen Modulen die den Capacitor Emission Systems Skill benötigen. Dazu gehören Energy Destabilizer, Energie Vampires aber auch Energy Transfers. Ein komplettes Set High Grade Implantate würde einen Gesamtbonus von über 38% geben, was besonders bei Schiffen, die ohnehin einen Bonus auf derartige Module erhalten (wie Guardians für Energy Transfer oder Curse für Neuts) eine enorme Leistungssteigerung bedeutet.
Zusätzlich gibt es noch einige Hardwirings die Einfluss auf den Capacitor haben.

Slot 6
Inherent Implants 'Squire' Energy Systems Operation EO-6??
– Reduziert die Capacitor Recharge Time um 1-6%

Slot 7
Inherent Implants 'Squire' Energy Emission Systems ES-7??
– Reduziert den Capacitor Verbrauch von Modulen die den Skill Energy Emission benötigen um 1-6%
Inherent Implants 'Squire' Energy Grid Upgrades EU-7??
– Reduziert den CPU Bedarf von Modulen die den Skill Energy Grid Upgrade benötigen um 1-6%

Slot 8
Inherent Implants 'Squire' Energy Management EM-8??
–Erhöht die Verfügbare Capacitorenergie um 1-6%

Combat Booster
Mindflood ist ein Combat Booster, der die Verfügbare Capacitorenergie vergrößert. Das reicht von einem Zuwachs von 3% bei Synth Boostern bis hin zu 20% bei Strong Boostern. Die dabei möglichen Nebenwirkungen (Reduzierte Shield oder Armor Repair, geringere Turret Reichweite oder Missile Explosion Radius) sind für die meisten Piloten von spezialisierten Neut-Schiffen, EWAR-Schiffen oder

Drohnen-Schiffen vernachlässigbar, aber wer ein Schiff mit aktivem Tank oder vielleicht ein Sniper-BS fliegt, sollte diese Nebenwirkungen im Auge behalten.

[1] [2]

Fregatte

Wenn du nicht mehr weiter weißt: **Rechtklick!**

Anfangs kann man sich durch das Tutorial und die anschließenden Karriereagenten ein recht gutes Bild von der Welt innerhalb EVE's machen. Wenn man dann so halbwegs weiß wohin der Weg gehen soll oder was man erst einmal machen möchte, wird es Zeit, sein Schiff entsprechend auszurüsten.
Das (Rookie-) Schiff welches man zu Beginn fliegt, egal ob Velator, Reaper, Ibis oder Impairor, ist nach dem Tutorial überholt und kann ruhig das Zeitliche segnen, da es für die Aufgaben, die nun vor einem liegen, ungeeignet ist.

Das erste Schiff, welches man im Laufe des Tutorials als Belohung bekommt, ist eine Fregatte. Welche man genau bekommt, richtet sich danach, für welchen Agenten man das Tutorial absolviert. Also bei Kampf eine Kampffregatte und bei Industry eine Miningfregatte.

Miningfregatten erkennt man an dem Bonus für Mininglaser der direkt in der Schiffsinfo (Rechtsklick auf das Schiff und Info anzeigen lassen) ausgewiesen ist.
Diese Schiffe rüstet man normalerweise mit Mininglasern und MLU (Mining Laser Upgrades) aus.
Damit kann man in den stark geschützten Gebieten, Sicherheitsstatus 1.0 und 0.9 ohne Probleme die Asteroidenfelder abgraben.

Die **Kampffregatten** sind recht einfach durch ihren Bonus auf die Waffen des jeweiligen Volkes zu erkennen. Nach Möglichkeit sollte man dann auch diese Waffen auf dem Schiff anbringen.
Um jetzt noch die Aufträge der Agenten zu überleben, brauch man aber noch mehr, als nur Waffen.
Hinzu kommt ein „Small Armor Repairer“ (Amarr, Gallente, Minmatar) oder ein „Small Shield Booster“ (Caldari, Minmatar), diese sind dafür da, um die HP wieder aufzubauen und können ohne Probleme während der Missionen genutzt werden. Da man mit diesen *wenigen* Modulen nur knapp die Hälfte der Slots im Schiff benutzt, hat man noch viel Platz zum Variieren. Zum einen ist ein „Afterburner“ hilfreich, da er das Schiff auf etwas mehr als die doppelte Geschwindigkeit beschleunigen kann. Hinzu kommen noch „Resistance Platings“ (Armortank) oder „Shield Resistance Amplifier“ (Shieldtank), welche den Schaden, den man erleidet reduzieren.
Bitte hier daran denken, dass es innerhalb EVE‘s vier verschiedene Schadensarten gibt, demzufolge gibt es Resistenzmodule, die entweder nur für eine oder gleich für alle Schadensarten Schutz gewähren.
Kurz zusammengefasst:
Fregatte mit Waffen (Munition nicht vergessen), Afterburner, Resistenzen und Repairer/Booster ausrüsten und man hat alles, um die ersten Missionen zu überleben.
Im PvP werden Frigs gern als Tackler eingesetzt, da sie sehr schnell und wendig sind und somit schnell in Gegnerreichweite um diesen zu verlangsamen (webben – Stasis Webifier) oder am warpen zu hindern (scrambeln – Warp Scrambler).

Kreuzer

Wie schon bei den Fregatten, rüstet man sich seinen Kreuzer, dem Verwendungszweck gemäß aus. Es gibt Kreuzer, die zum Beispiel eher auf elektronische Kriegsführung oder eher auf Kämpfen ausgelegt sind.
Hier gibt es bei der Ausrüstung (Fitting) zu beachten, das sich an einigen Stellen, gegenüber den Fregatten etwas ändert. Die Afterburner sind nun 10MN, die Waffen Medium Size und die Reparaturmodule (Schildbooster oder Armorrepairer) werden nun auch als Medium verwendet.
Ansonsten rüstet man die Missionsschiffe weiterhin mit Resistenzen aus um nicht allzu viel Schaden zu nehmen.
Des weiteren sind Kreuzer auch ein guter Einstieg ins PvP, dafür packt man Waffen, Warp Disruptor, Webber, MicroWarpDrive und einige HP's auf den Kreuzer und fliegt am besten mit jemanden zusammen, der einem die Feinheiten des PvP beibringt.

Fliege kein Schiff, was du nicht ersetzen kannst!

Schiffsversicherung

Die Schiffsversicherung leistet finanziellen Ersatz beim Verlust des Schiffes. Dabei lässt sich aber nur das Schiff versichern nicht aber Fracht, Fitting und Rigs/Subsysteme.
Seit AddOn: Tyrannis{13} sind die Versicherungssummen nicht mehr fix sondern werden regelmäßig an den Marktwert der verbauten Mineralien angepasst um Versicherungsbetrug zu vermeiden.
Je nachdem welche Auszahlungsprämie man beim Versicherungsabschluss wählt, werden bis zu 100% des (Mineralien-)Marktwertes eines T1-Schiffes ersetzt. Bei T2-Schiffen richtet sich die maximale Summe nach ihrem Einsatzzweck. Ein Schiff, das kaum Risiko in seinem Einsatzgebiet hat, wird so mit weniger Auszahlung prämiert (zum Beispiel Covert Ops). Die maximale Versicherungssumme beläuft sich auf 20-60% des Marktwertes für T2-Schiffe. Bei T3-Schiffen beträgt die Zahlung bis zu 100% des Wertes - hier sei angemerkt, dass wie bei anderen Schiffen auch, nur die Hülle zählt, die Subsysteme sind nicht mit Versichert.
Die Versicherung läuft nach 3 Monaten aus und muss danach für weitere Deckung neu erworben werden. Deshalb „schrotten“ viele ihre Schiffe absichtlich vor Ablauf der Versicherung. Ein verpacken der Schiffe oder dessen Handel per Vertrag oder Stationshandel löscht die Versicherung.
Versicherungen können auch von der Corp bezahlt werden, indem das Schiff aus dem Corphangar heraus versichert wird. Versicherung und Auszahlung erfolgt über das Masterwallet (Hauptkonto) der Corporation.

[1]

Schiffsliste

A – Amarr	C – Caldari	G – Gallente	M – Minmatar	O – Ore	F - Faction

Name	Race	Klasse
Abaddon	A	Battleship
Absolution	A	Field Command Ship
Aeon	A	Supercarrier
Anathema	A	Covert Ops
Anshar	G	Jump Freighter
Apocalypse	A	Battleship
Apocalypse NI	F A	Battleship
Arazu	G	Force Recon Ship
Arbitrator	A	Cruiser
Archon	A	Carrier
Ares	G	Interceptor
Ark	A	Jump Freighter
Armageddon	A	Battleship
Armageddon NI	F A	Battleship
Ashimmu	F A	Cruiser
Astarte	G	Field Command Ship
Astero	F AG	Frigate
Atron	G	Frigate
Augoror	A	Cruiser
Augoror NI	F A	Cruiser
Avatar	A	Titan
Badger	C	Industrial
Bantam	C	Frigate
Basilisk	C	Logistics
Bellicose	M	Cruiser
Bestower	A	Industrial
Bhaalgorn	F AM	Battleship
Blackbird	C	Cruiser
Breacher	M	Frigate
Broadsword	M	Heavy Interdictor
Brutix	G	Battlecruiser
Burst	M	Frigate
Bustard	C	Transport Ship (DS)
Buzzard	C	Covert Ops
Caracal	C	Cruiser
Caracal NI	F C	Cruiser
Catalyst	G	Destroyer
Celestis	G	Cruiser
Cerberus	C	Heavy Assault Ship
Charon	C	Freighter
Cheetah	M	Covert Ops
Chimera	C	Carrier
Claw	M	Interceptor
Claymore	M	Fleet Command Ship
CN Hookbill	F C	Frigate
Coercer	A	Destroyer
Condor	C	Frigate
Cormorant	C	Destroyer
Covetor	O	Mining Barge
Crane	C	Transport Ship (BR)
Crow	C	Interceptor
Crucifier	A	Frigate
Cruor	F AM	Frigate
Crusader	A	Interceptor
Curse	A	Combat Recon Ship
Cyclone	M	Battlecruiser
Cynabal	F GM	Cruiser
Damnation	A	Fleet Command Ship
Daredevil	F GM	Frigate
Deimos	G	Heavy Assault Ship
Devoter	A	Heavy Interdictor
Dominix	G	Battleship
Dominix NI	F G	Battleship
Drake	C	Battlecruiser
Dramiel	F GM	Frigate
Eagle	C	Heavy Assault Ship
Enyo	G	Assault Ship
Eos	G	Fleet Command Ship
Erebus	G	Titan
Eris	G	Interdictor
Executioner	A	Frigate
Exequeror NI	F G	Cruiser
Exequror	G	Cruiser
Falcon	C	Force Recon Ship
Fenrir	M	Freighter
Ferox	C	Battlecruiser
Flycatcher	C	Interdictor
FN Comet	F G	Frigate

Name	Race	Klasse
Gila	F CG	Cruiser
Golem	C	Marauder
Griffin	C	Frigate
Guardian	A	Logistics
Harbinger	A	Battlecruiser
Harpy	C	Assault Ship
Hawk	C	Assault Ship
Hel	M	Supercarrier
Helios	G	Covert Ops
Heretic	A	Interdictor
Heron	C	Frigate
Hoarder	M	Industrial
Hound	M	Stealth Bomber
Huginn	M	Combat Recon Ship
Hulk	O	Exhumer
Hurricane	M	Battlecruiser
Hyena	M	Electronic Attack Ship
Hyperion	G	Battleship
Ibis	C	Rookie Ship
Imicus	G	Frigate
Impairor	A	Rookie Ship
Impel	A	Transport Ship (DS)
IN Slicer	F A	Frigate
Incursus	G	Frigate
Inquisitor	A	Frigate
Ishkur	G	Assault Ship
Ishtar	G	Heavy Assault Ship
Iteron	G	Industrial
Jaguar	M	Assault Ship
Keres	G	Electronic Attack Ship
Kestrel	C	Frigate
Kitsune	C	Electronic Attack Ship
Kronos	G	Marauder
Lachesis	G	Combat Recon Ship
Legion	A	Strategic Cruiser
Leviathan	C	Titan
Loki	M	Strategic Cruiser
Machariel	F GM	Battleship
Mackinaw	O	Exhumer
Maelstrom	M	Battleship
Malediction	A	Interceptor
Maller	A	Cruiser
Mammoth	M	Industrial
Manticore	C	Stealth Bomber
Mastodon	M	Transport Ship (DS)
Maulus	G	Frigate
Megathron	G	Battleship
Megathron NI	F G	Battleship
Merlin	C	Frigate
Moa	C	Cruiser
Moros	G	Dreadnought
Muninn	M	Heavy Assault Ship
Myrmidon	G	Battlecruiser
Naga	C	Battlecruiser
Naglfar	M	Dreadnought
Navitas	G	Frigate
Nemesis	G	Stealth Bomber
Nestor	F AG	Battleship
Nidhoggur	M	Carrier
Nighthawk	C	Field Command Ship
Nightmare	F AC	Battleship
Noctis	O	Industrial
Nomad	M	Jump Freighter
Nyx	G	Supercarrier
Obelisk	G	Freighter
Occator	G	Transport Ship (DS)
Omen	A	Cruiser
Omen NI	F A	Cruiser
Oneiros	G	Logistics
Onyx	C	Heavy Interdictor
Orca	O	Industrial Command Ship
Oracle	A	Battlecruiser
Osprey	C	Cruiser
Osprey NI	F C	Cruiser
Paladin	A	Marauder
Panther	M	Black Ops
Phantasm	F AC	Cruiser
Phobos	G	Heavy Interdictor

Name	Race	Klasse
Phoenix	C	Dreadnought
Pilgrim	A	Force Recon Ship
Primae	F O	Industrial
Probe	M	Frigate
Procurer	O	Mining Barge
Prophecy	A	Battlecruiser
Prorator	A	Transport Ship (BR)
Proteus	G	Strategic Cruiser
Providence	A	Freighter
Prowler	M	Transport Ship (BR)
Punisher	A	Frigate
Purifier	A	Stealth Bomber
Ragnarok	M	Titan
Rapier	M	Force Recon Ship
Raptor	C	Interceptor
Rattlesnake	F CG	Battleship
Raven	C	Battleship
Raven NI	F C	Battleship
Reaper	M	Rookie Ship
Redeemer	A	Black Ops
Retribution	A	Assault Ship
Retriever	O	Mining Barge
Revelation	A	Dreadnought
RF Firetail	F M	Frigate
Rhea	C	Jump Freighter
Rifter	M	Frigate
Rokh	C	Battleship
Rook	C	Combat Recon Ship
Rorqual	O	Capital Industrial Ship
Rupture	M	Cruiser
Sabre	M	Interdictor
Sacrilege	A	Heavy Assault Ship
Scimitar	M	Logistics
Scorpion	C	Battleship
Scorpion NI	F C	Battleship
Scythe	M	Cruiser
Scythe FI	F M	Cruiser
Sentinel	A	Electronic Attack Ship
Sigil	A	Industrial
Sin	G	Black Ops
Skiff	O	Exhumer
Slasher	M	Frigate
Sleipnir	M	Field Command Ship
Stabber	M	Cruiser
Stabber FI	F M	Cruiser
Stiletto	M	Interceptor
Stratios	F AG	Cruiser
Succubus	F AC	Frigate
Talos	G	Battlecruiser
Taranis	G	Interceptor
Tempest	M	Battleship
Tempest FI	F M	Battleship
Tengu	C	Strategic Cruiser
Thanatos	G	Carrier
Thorax	G	Cruiser
Thrasher	M	Destroyer
Tormentor	A	Frigate
Tornado	M	Battlecruiser
Tristan	G	Frigate
Typhoon	M	Battleship
Typhoon FI	F M	Battleship
Vagabond	M	Heavy Assault Ship
Vargur	M	Marauder
Velator	G	Rookie Ship
Vengeance	A	Assault Ship
Vexor	G	Cruiser
Vexor NI	F G	Cruiser
Viator	G	Transport Ship (BR)
Vigil	M	Frigate
Vigilant	F GM	Cruiser
Vindicator	F GM	Battleship
Vulture	C	Fleet Command Ship
Widow	C	Black Ops
Wolf	M	Assault Ship
Worm	F CG	Frigate
Wreathe	M	Industrial
Wyvern	C	Supercarrier
Zealot	A	Heavy Assault Ship
Zephyr	F	Prototype Expl. Shuttle

Tier oder Tech

Recht häufig in einem Atemzug genannt und doch etwas unterschiedliches.
Der Techlevel eines Moduls gibt dessen Entwicklungsstufe an. Zurzeit gibt es in Eve drei Tech-Stufen:

Tech 1 – normale und sogenannte Named Items

Tech 2 – weiterentwickelte Module, die auf ihre T1-Pedants basieren

Tech 3 – Strategic Cruiser (inkl. Subsysteme)

Tier ist in etwa gleichzusetzen mit dem Rang. Über die Zeit sind diese Tiers auch über die Entwicklung von Eve und deren nachträgliche Implementierung von Schiffen entstanden. Einen solchen Rang erkannte man früher meist auch an den benötigten Skillanforderungen (inzwischen Tiericide – alle Schiffe gleicher Einstieg, aber verschiedene Rollen).

Metalevel 

Der Metalevel gibt an wie weit dass Modul entwickelt ist grundsätzlich kann man davon ausgehen dass ein höheres Level einem besseren Modul gehört allerdings sollte man schauen ob man die Verbesserung überhaupt benötigt bzw. ob es auch neue Nachteile gibt – zumal die meisten besseren Module auch deutlich teurer sind.

Meta	Tech	Info
0	Tech I	Tech Level 1 - ohne Meta Angabe in der Info
1-4	Tech I	Named - gleiche Skill-Voraussetzungen wie T1 aber z.B. weniger/mehr CPU Auslastung, höhere/weniger Reichweite, stärkere/schwächere Wirkung … je nach Typ des Moduls
5	Tech II	Tech Level 2 - höhere Skill-Voraussetzungen als T1 aber meist Leistungsfähiger, brauchen oft auch mehr PG und CPU als Meta 0-4
6-16	Tech I	Faction/Officer Module - nicht produzierbar; droppen in Komplexen oder sind im LP-Shop erhältlich

Im Infofenster des Gegenstandes können unter der Registerkarte „Varianten“ alle verfügbare Versionen eingesehen werden. Per Klick auf „Vergleichen“ lassen sich diese Gegenstände auch auf ihre verschiedensten Attribute vergleichen und sortieren.

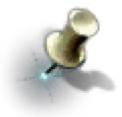
Meta	Name	Meta Gruppe	Aktivierungs-kosten	Geschwindig-keitsbonus
0	1MN Afterburner I	Tech I	20 GJ	112,5 %
2	Limited 1MN Afterburner	Tech I	20 GJ	121,5 %
3	Experimental 1MN Afterburner	Tech I	20 GJ	126 %
5	1MN Afterburner II	Tech II	22 GJ	135 %
6	1MN Analog Booster Rockets	Storyline	16 GJ	121,5 %
7	Federation Navy 1MN Afterburner	Faction	20 GJ	141 %
8	Domination 1MN Afterburner	Faction	15 GJ	144 %
11	Coreli C-Type 1MN Afterburner	Deadspace	15 GJ	150 %
12	Coreli B-Type 1MN Afterburner	Deadspace	15 GJ	153 %
13	Coreli A-Type 1MN Afterburner	Deadspace	15 GJ	156 %

Von einem Gegenstand gibt es nicht unbedingt für jede Metastufe einen Gegenstand, dafür gibt es für ein Metalevel eventuell mehrere. Zum Beispiel ‚Federation Navy‘ und ‚Shadow Serpentis‘ haben denselben Metalevel. Je höher der Metalevel umso besser/effektiver ist das jeweilige Modul. Allerdings steigt mit der Effizienz auch der Preis. Der Preissprung bei den letzten Metaleveln (um auch die letzten paar Prozente rauszukitzeln) ist dabei meist immens.

Navigation

Bookmarks

Grundlagen



Verschiedene Objekte im Sonnensystem kann man einfach anwarpen. So zum Beispiele Stationen, Stargates, Planeten und Monde. Man kann auch zu eigenen Flottenmitgliedern warpen oder zu Asteroiden, Wracks und Containern sofern diese Objekte noch auf demselben Grid (→ Das Grid - Ein Mysterium) sind aber mindestens 150km entfernt.
In manchen Situationen möchte man aber auch zu Stellen in einem Sonnensystem warpen an denen sich kein Planet befindet, kein Flottenmitglied geduldig wartet oder an denen zufällig ein Wrack liegt. In solchen Situationen benötigt man einen Bookmark (Lesezeichen im deutschen Client). Dies ist eine Markierung für eine bestimmte Stelle im Sonnensystem. Es kann sich dabei um einen Bookmark von einer Station handeln oder von einem Wrack in einer Mission, das man noch salvagen will. Man kann aber auch Bookmarks von Positionen erzeugen an denen schlichtweg Garnichts ist.

Strg+Leertaste hält das Schiff an.

Es gibt diverse Methoden einen Bookmark zu erzeugen.
1. Ein Objekt bookmarken
Man wählt irgendein Objekt aus (wie z.B. eine Raumstation oder ein Wrack), öffnet mit einem Rechtsklick das Kontextmenü und wählt dort die Option „bookmark location“ (Lesezeichen erzeugen)
2. man öffnet das People & Places Menü (Personen & Orte), geht zum letzten Reiter „Places“ (Orte) und benutzt die Schaltfläche „add bookmark“ (Lesezeichen erzeugen) am unteren Ende des Fensters, um einen Bookmark von der gegenwärtigen Position des eigenen Schiffes zu erzeugen
3. Radial-Menü des eigenen Schiffs
In beiden Fällen öffnet sich ein neues Fenster, in dem man einen Namen und einen Kommentar für den neuen Bookmark eingeben kann. Mit einem Klick auf OK wird ein Bookmark erzeugt, den man nun im „Places“ (Orte) Menü sehen kann. Auch beim erstellen eines BMs während des Warpfluges wird dieser erst zu dem Augenblick erzeugt, wenn mit „Ok“ bestätigt wird. Mit einem Rechtsklick auf diesen BM kann man nun einen Kurs setzen, bzw. wenn man sich bereits im selben Sonnensystem befindet, kann man zu dieser Stelle warpen. Wenn man abgedockt ist kann man auch einen Rechtsklick im leeren Raum machen. In dem Fenster das sich nun öffnet, sollte der Bookmark ganz unten zu sehen sein. In diesem Menü werden alle BMs angezeigt, die sich im selben Sonnensystem befinden.
Um eigene Bookmarks zu kopieren, öffnet man des Fenster „Places“ (Orte) und wählt alle aus die kopiert werden sollen. Man kann mehrere Bookmarks auswählen in dem man alle einzeln mit gedrückter Strg-Taste anklickt oder man in dem man den ersten und letzten zu wählenden Bookmark mit gedrückter Shift-Taste anklickt. Um allzu starke Belastungen der Server zu vermeiden kann man immer nur fünf BMs auf einmal kopieren. Nun zieht man die ausgewählten Bookmarks mit gedrückter Shift-Taste in den Hangar oder den Schiffsladeraum. Man kann die Bookmarks nicht direkt in einen Container kopieren. Diese Kopien kann man nun wie jede andere Ware mit anderen tauschen oder per Vertrag übergeben.
Wenn man einen Bookmark von einem anderen Spieler erhalten hat, kann man ihn ganz einfach per Drag & Drop aus dem Hangar zu den eigenen Bookmarks im „Places“ Fenster hinzufügen.
Wenn man mehrere Bookmarks gespeichert hat, sollte man diese in Ordnern sortieren. Es wird dadurch leichter die richtigen zu finden und außerdem können unsortierte Bookmarks (also alle die nicht in einem Ordner liegen) Lag verursachen, da bei jedem Systemwechsel der Client die Bookmarks neu sortiert.

Wie man seine Bookmarks benennt ist eine Wissenschaft für sich und viele Spieler haben hier ihr eigenes Patentrezept. Als Faustregel soll hier nur erwähnt werden, das man seine Bookmarks nach einem festen Schema benennen sollte, damit man sich schneller zurechtfindet.
Im Fenster „Places“ werden zu jedem BM auch das System, die Constellation und die Region angezeigt, also braucht man diese nicht unbedingt im Namen zu wiederholen. Man sollte aber am Namen erkennen können, um was für eine Art von Bookmark es sich handelt (siehe unten). Auch eine ungefähre Information darüber, wo im System sich der BM befindet (z.B. nächstes Celestial Object mit Entfernung) ist hilfreich. Manche Corps und Allianzen geben ein einheitliches Schema zur Benennung von BMs vor, damit ihre Member diese leichter untereinander austauschen können.

Fortgeschrittenes Bookmarking

Salvaging Bookmarks

Eine bei Missionrunnern beliebte Methode ist es eine Mission mit einen Kampfschiff zu fliegen, sie beim Agenten abzuschließen und diese dann mit einem speziellen Salvageschiff (Noctis oder alternativ ein Destroyer oder ein Battlecruiser) aufzuräumen. Dazu genügt es sich einen Bookmark pro Abschnitt der Mission zu erstellen. Die Methoden dazu wurden bereits weiter oben beschrieben. Entweder ein Wrack bookmarken oder über das „Places“ Fenster einen BM hinzufügen.
Nachdem man die Mission beim Agenten abgeschlossen hat und alle Schiffe (auch die von Flottenmitgliedern oder Fremden) das Missionsgebiet verlassen haben, wird dieser sogenannte Deadspace verschwinden. Das heißt also alle Warpgates und die diversen Objekte die in den Missionen als Dekoration dienen. Nun kann man direkt zu den Wracks die man sich markiert hat warpen und mit der Arbeit beginnen. Warpt man zu seinem BM bevor man die Mission abschließt, wird man lediglich beim ersten Warpgate laden und müsste wieder alle Abschnitte nacheinander abfliegen.

Safespots

Ein Safespot ist eine Position im Sonnensystem, zu der man nur mit Hilfe eines Bookmarks gelangen kann. Dies kann sehr hilfreich sein wenn man verfolgt wird und es seinen Gegnern schwerer machen will einen zu finden. Gegner werden Scan Probes einsetzen müssen, um ein Schiff an einem Safespot zu finden.

> Behalte den Local-Channel im Auge, wenn Du im Lowsec oder Nullsec unterwegs bist (oder Deine Corp in einem Krieg steckt)

Die übliche Methode einen solchen Safespot anzulegen, ist es zwischen zwei Celestial Objects zu warpen und im Warp einen BM zu erzeugen. Dieser Bookmark verweist auf die Position, an der man war als der Server (nicht der Client) die Anfrage erhalten hat (also wann mit OK bestätigt wurde). Man braucht etwas Übung um Bookmarks zu erhalten, die genau in der Mitte des Weges liegen, aber es ist möglich.
Eine andere Methode wird Warp Slamming genannt. Warp Slamming bedeutet, dass man seinen Capacitor fast völlig entleert bevor man warpt. Dadurch wird man es nicht bis zum eingestellten Zielpunkt schaffen und irgendwo mittendrin aus dem Warp fallen. Eine Möglichkeit den Capacitor zu entladen ist mehrfach den Warp zu aktivieren und dann sofort wieder zu unterbrechen (mit Strg-Space). Da der Punkt genau auf der Flugroute zwischen diesen Objekten liegt ist er nicht besonders sicher. Man bezeichnet diese BMs auch teilweise als Midsafes. Sie sind schnell zu erzeugen, aber andere Piloten können einen dort leichter finden.
Wenn man von einem Midsafe nun zu einem dritten Celestial Object warp und auch hier einen BM im Warp erzeugt, so liegt dieser außerhalb der Flugrouten in dem System und ist deutlich schwerer zu erreichen (Combat Scan Probes können ein Schiff aber auch hier einfach finden).

Auch wenn man sich an einem Safespot befindet, wird man dennoch auf den Directional Scanner anderer Schiffe erscheinen. Daher zahlt es sich aus, einen Safespot zu erstellen der außerhalb der maximalen Scanreichweite (ca. 14,35 AU), von jedem Objekt im Sonnensystem (Sprungtore, Planeten, Monde usw.), liegt. Man bezeichnet dies als einen Deep Safespot. Um festzustellen ob ein Safespot auch wirklich außerhalb der Scanreichweite liegt, braucht man nur selbst von diesem Punkt aus mit maximaler Reichweite zu scannen; wenn nichts in Scanreichweite liegt, ist der Punkt relativ sicher.

Undocking Bookmarks

Im PvP kommt es immer wieder vor, dass Gegner einen an einer Station belagern, wenn sie wissen dass man dort ist. Sie werden dann in den Nähe des Undock-Punktes warten und angreifen sobald man abdockt. In solchen Situationen helfen Undocking Bookmarks.

Dabei macht man sich eine der Spielmechaniken von Eve zu Nutze. Wenn man von einer Station abdockt fliegt man immer mit maximaler Geschwindigkeit. Wenn man nun einen Bookmark hat der genau in der Richtung liegt in die man beim Abdocken fliegt, könnte man praktisch sofort auf Warp gehen.

Da ein Undocking Bookmark lediglich eine Stelle im leeren Raum ist, muss er mindestens 150 km von der Station entfernt sein, wenn man vom Stationsausgang dorthin Warpen will. Da man einen solchen Undocking Bookmark aber zu dem Zweck erstellt Feinden zu entkommen, sollte der BM in einem anderen Grid liegen, damit man nicht mehr im Overview seiner Gegner auftaucht. Je weiter der BM von der Station entfernt ist, desto sicherer ist er. Immerhin könnten die Gegner auch mit einem Interceptor den Undockvektor entlang rasen. Clevere PvPler haben vielleicht sogar eigene Undocking BMs von der Station die sie becampen. Man sollte daher auch keine runden Entfernungen (500km, 1000km usw.) verwenden, da andere genau dieselbe Entfernung gewählt haben könnten.

Der beste Weg einen solchen Bookmark zu erstellen ist, mit dem schnellsten Schiff das man hat abzudocken und einfach immer weiter geradeaus zu fliegen. Sobald man über 150 km von der Station entfernt ist erstellt man einen Bookmark. Um einen OffGrid-BM zu erstellen, muss man nach dem Abdocken solange gerade aus fliegen, bis die Objekte um die Station herum (Sentry Guns u.ä.) aus dem eigenen Overview verschwinden.

Es sollte aber beachtet werden, dass die Stationen einen immer in leicht versetzten Winkeln (bis zu 15°) abdocken lassen. Dies muss man korrigieren, um einen allgemeingültigen Undock-BM zu erhalten. Ansonsten kann es passieren, dass man einen BM hat der zum Beispiel über dem eigentlichen Vektor liegt und in einer brenzligen Situation wird man vielleicht ausgerechnet in einem Winkel unterhalb des Vektors abdocken. Nun müsste das Schiff erst eine Richtungskorrektur vornehmen, bevor man warpen kann. Bei Stationen an denen man horizontal abdockt, sollte man direkt nachdem das Grid geladen hat das Schiff stoppen und dann das Tactical Overlay aktivierten. Nun sieht man die Ziffern die die Entfernungen markieren. Diese liegen immer genau horizontal und bei fast allen Stationen genau in Abdockrichtung. Wenn man die Kamera nahe ans eigene Schiff führt und auf die Zahlenreihe doppelklickt, fliegt man genau in die richtige Richtung.

Bei Amarr-Stationen dockt man vertikal ab, wodurch diese Methode nicht mehr funktioniert. Aber das Tactical Overlay hilft auch hier. Wenn man die Station als Selected Item ausgewählt hat, sieht man einen Punkt auf dem Overlay, welcher die Position der Station markiert. Diesen Punkt muss man nun einfach in der Mitte des Overlays halten. Von manchen Stationen dockt man allerdings auch in einem aufwärtsgerichteten Winkel ab. Bei diesen ist es sehr schwer einen Undocking Bookmark zu erstellen. Am besten man meidet diese Stationen im PvP.

Man kann diesen Undocking Bookmark testen, indem man wieder an der Station andockt, wieder ausdockt und versucht zu dem Bookmark zu warpen. Das Schiff sollte sofort in den Warp gehen.

Travel Bookmarks

Man kann in Eve Online nicht immer und überall auf den Schutz von Concord vertrauen. Sei es weil man im 0.0 lebt, wo Concord sich nicht hin traut, oder weil man im HighSec einen Industrial mit sehr wertvoller Fracht fliegt.

Besonders im 0.0 können Gatecamps ein erhebliches Problem darstellen, da hier die Möglichkeit besteht Warp Disruption Fields (Bubbles) an Gates zu verankern. Diese können, wenn sie richtig positioniert sind, Schiffe aus dem Warp ziehen, so dass man 50km vom Gate entfernt landet und kaum eine Chance hat zu entkommen. Man spricht hier von Drag-, oder Slingshot-Bubbles.

Man kann diesen jedoch entkommen, wenn man einen Bookmark hat, der zwar auf demselben Grid liegt wie das Gate, aber so weit außerhalb des normalen Anflugvektors, dass man nicht mehr in die Bubble gezogen wird. Also über, unter oder neben dem Gate in einer Entfernung von ca. 200-250 km. Diese Travel Bookmarks sollten idealer Weise in einer Richtung liegen, in der sich kein Celestial Object befindet und aus der daher sonst auch niemand an das Gate warpen würde.

Wenn man nun in einem 0.0 System unterwegs ist und befürchten muss, dass ein Gatecamp am anderen Ausgang wartet, warpt man nicht direkt zum Gate, sondern zu seinem Travel Bookmark und von dort zum Gate. Durch diesen kleinen Umweg, kann man viele (aber nicht alle) Gatecamps austricksen.

Taktische Bookmarks

Bookmarks können im PvP einem Piloten enorme Vorteile verschaffen. So kann es zum Beispiel hilfreich sein, wenn man einen BM in optimaler Schussweite von bestimmten Celestial Objects, wie Stargates oder Stationen hat (Sniper-BM).

Derartige taktische Bookmarks sind enorm vielfältig und jeder PvPler hat seine eigenen Methoden sich diese zu erstellen. Anfänger sollten nicht zögern erfahrene Corpmitglieder um Rat zu fragen.

In Kämpfen kann es manchmal sinnvoll sein etwas Distanz zwischen sich und den Gegner zu bringen. Dazu kann man einfach einen Bookmark von der eigenen Position machen, zu einem nahem Celestial Object (oder einem anderen BM) warpen und dann den Bookmark auf eine günstige Entfernung anwarpen.

Pounce Bookmarks

Im PvP ist es oft hilfreich einen Bookmark zu haben, der außerhalb des Grids eines Gates, einer Station oder einer POS liegt, aber so nahe ist, dass man nicht lange warpen muss um diese Punkte zu erreichen. Von einem solchen Pounce (engl.: to pounce = herabstoßen) kann man das Zielgebiet mit dem DScanner überwachen und sobald sich eine günstige Gelegenheit bietet mit einem kurzen Warpsprung beim Ziel sein.

Eine Methode diese zu erzeugen ist es einfach mit einem schnellen Schiff von dem Zielgebiet aus in eine beliebige Richtung zu fliegen. Dies ist allerdings Zeitraubend und nicht empfehlenswert, wenn Feinde im System sind.

Einen Pounce BM kann man auch erstellen, indem man entweder zu einem Objekt hinwarpt oder von diesem wegwarpt (zu einem Planeten oder einem eigenen Safespot z.B.). Wenn man nun einen BM erzeugt, während das Objekt sich nähert (bzw. entfernt), kann man mit etwas Übung Entfernungen zwischen 5000km und 1 Mio km treffen. Sehr nützlich ist dabei die Anzeige über dem HUD in der man sehen kann wie weit das Ziel des Warpsprungs noch entfernt ist.

Eine dritte Methode wäre es am Zielpunkt auszuloggen. Das Schiff wird nun automatisch auf einen eine Millionen km entfernten Punkt gewarpt. Wenn man nun wieder einloggt und sofort einen BM erzeugt, sollte dieser in bequemer Nähe des Zielpunkts liegen.

Hat man seinen Pounce-BM erstellt, kann man von diesem aus mit voller Geschwindigkeit auf das Ziel zufliegen und könnte somit ohne Zeitverzögerung in den Warp gehen.

Scanspots

Der Directional Scanner ist im PvP eines der nützlichsten Hilfsmittel, um die Position von Gegnern einschätzen zu können. Zwar kann man damit keine genaue Positionsangabe erhalten, aber erfahrenen Piloten genügen diese Angaben um ihre Ziele finden zu können.
Um unnötiges Scannen zu vermeiden und den Vorgang zu beschleunigen, empfiehlt es sich von einem Punkt aus zu scannen, von dem aus man alle Planeten und Gates in einem System erfassen kann. Man kann mit dem Directional Scanner nur bis zu einer Entfernung von 14,3 AU scannen. Alles was weiter weg ist wird im DScanner nicht angezeigt. In vielen Systemen reicht diese Reichweite aus, um von einem zentralen Punkt aus das gesamte System scannen zu können. Zwar würde es genügen einen Bookmark in der Nähe der Sonne zu erzeugen, aber um die Ziele noch schneller zu finden, ist es hilfreich einen Scanspot zu haben der über oder unter der Ebene der Planetenbahnen liegt. Durch den zusätzlichen Winkel, kann man Ziele schneller anpeilen. Einen solchen Scanspot kann man allerdings nur erstellen, wenn man das Glück hat an geeigneter Stelle eine Signatur (Wurmloch, Hidden Belt o.ä.) erscannt zu haben.
In größeren Systemen wird ein zentraler Scanspot nicht genügen, um alle Celestial Objects erreichen zu können. In solchen Systemen wird man sich mehrere Scanspots erstellen müssen. Durch eine geschickte Auswahl der Spots, kann man aber auch hier unnötige Scanvorgänge minimieren.
In einigen Fällen wird man in die Verlegenheit geraten, dass eines der Gates außerhalb der Reichweite des DScanners ist. Wenn dann auch kein Planet oder ein anderes Celestial Object in der Nähe dieses Gates liegt, wird man einen Scanspot brauchen, um sagen zu können ob dort womöglich einige Gatecamper auf Opfer warten. Will man nun einen Scanspot von diesem Gate (oder einem anderen Objekt) erstellen ohne in dessen Nähe zu warpen, empfiehlt es sich die Methode des Warp Slamming zu verwenden. Also den Capacitor vor dem Warpen so weit zu entleeren, das man nicht die ganze Entfernung warpen kann.

Mining Bookmarks

Wenn man zum Mining in einen Asteroiden Belt warpt, ist man erst mal weit von all den schönen Roids entfernt und muss je nach Schiff Minutenlang fliegen bevor man die Laser einschalten kann. Dies kann man sich vereinfachen indem man in den bevorzugten Belts Bookmarks erstellt, die möglichst viele Asteroiden in Reichweite haben.

Turningpoints

Man kann Miningoperationen oder ähnliches durch so genannte Turningpoints vereinfachen. Ein Turningpoint ist ein Bookmark der mind. 150 km über dem Asteroidenbelt liegt. Um einen solchen Bookmark zu erstellen, fliegt man mit einem schnellen Schiff, von Zentrum des Belts einfach solange weg bis die nächstgelegensten Asteroiden mindestens 150km entfernt sind. Alternativ kann man auch den Belt auf 100km anwarpen, dort einen BM erstellen und diesen dann nochmals auf 100km anwarpen.
Wenn man nun in einem Belt Bergbau betreiben will, aber nicht weiß ob noch Asteroiden vorhanden sind, springt man einfach auf den Turningpoint. Von dort aus sucht man sich einen Asteroiden der an einer günstigen Position zu liegen scheint und kann direkt zu diesem warpen.
Wenn man später seine Position ändern will, weil man alle Asteroiden in der Nähe schon abgebaut hat, so warpt man einfach wieder zum Turningpoint und sucht sich eine neue Position.

Das Grid - Ein Mysterium

Viele werden in Eve schon den Begriff „Grid“ gehört haben. Vielleicht hat irgendwer davon geredet, dass ein Grid laden musste, oder jemand auf dem Grid gelandet ist. Aber selbst bei erfahrenen Eve-Spielern besteht teilweise noch Unklarheit darüber was ein Grid eigentlich ist und wie es funktioniert.

Um es einfach zu machen, ein Grid ist ein, vom Eve-Server erzeugter, endlicher Koordinatenbereich im virtuellen Weltraum auf dem sich mindestens ein Objekt befindet.
Der Dev „CCP Masterplan“ hat in einem Dev-Blog vom 10.12.2010 das Grid als „A small volume of space within which entities can physically interact.“ (Ein kleiner Raum, in dem Einheiten physikalisch interagieren können) bezeichnet und außerdem verraten, dass die Devs dies intern als „Bubble“ bezeichnen (nicht zu verwechseln mit Warp Disruption Bubbles), während die einzelnen Sonnensysteme bei den Devs offenbar „Ballpark“ und die einzelnen Objekte „Ball“ genannt werden.
Die diversen Sonnensysteme in Eve sind, wie der echte Weltraum, zum größten Teil vollkommen leer. Daher werden diese leeren Bereiche eines Sonnensystems auch nicht berechnet. Den gesamten Raum in einem Sonnensystem zu berechnen, wäre technisch nicht zu bewältigen und es ist nicht sehr effizient Rechnerleistung für leeren Raum zu verschwenden. Erst wenn sich irgendwo im Sonnensystem ein Objekt befindet, wird um dieses Objekt herum ein Grid erzeugt.
Daher existieren in jedem System zumindest um die verschiedenen Celestial Objects herum bereits Grids. Nach jeder täglichen Downtime erzeugt der Server ein Grid um Stationen, Customs Offices, Asteroidengürtel und Stargates herum.
Diese Grids, die man als konstante Grids bezeichnen könnte, sind immer vorhanden und haben das jeweilige Celestial Object als Zentrum. Es ist nicht ganz klar ob es auch konstante Grids um Planeten, Monde und Sterne herum gibt, da diese eigentlich nicht auf dem Grid liegen, auf dem sie angezeigt werden.
Aber auch alle anderen Objekte, wie eine POS oder ein Container erzeugen Grids solange sie vorhanden sind. So wird eine Jetcan (durch das Abwerfen von Fracht erzeugt) solange ein Grid erforderlich machen, wie sie (die Can) existiert. Sobald der Jetcan aber nach einiger Zeit platzt, wird das Grid nicht mehr benötigt und es wird vom Server gelöscht.
Dasselbe gilt für Schiffe, egal ob mit oder ohne Pilot. Da wo sich ein Schiff befindet, wird vom Server ein Grid erzeugt. Verlassen alle Schiffe ein Grid und dort befindet sich nichts mehr (keine Cans, Wracks oder anderes), wird dieses Grid gelöscht.

Sobald ein Spieler ein System betritt, wird geprüft auf welchem Grid er „landen“ wird. Beim Sprung durch ein Stargate wird man immer auf dem konstanten Grid des jeweiligen Gates landen. Beim Abdocken von einer Station wird es entsprechend das Grid der Station sein. Sobald dieser Spieler nun den Warpantrieb aktiviert, wird serverseitig geprüft wo er landen wird und sollte an diesen Koordinaten bereits ein Grid existieren, wird dieses vom Client des Spielers geladen.
Beim Betreten eines vorhandenen Grids werden alle Daten über dort vorhandene Objekte (Schiffe, Wracks usw.) vom Server übertragen und die Objekte vom Client in Abhänigkeit der empfangenen Daten gerendert. Je nach Anzahl der Objekte und der dadurch verursachten Datenflut, kann es hierbei zu starken Verzögerungen kommen, welche sich als extremen Lag oder bei Systemwechsel in einem Blackscreen bemerkbar machen kann.

Sollte an den Zielkoordinaten noch kein Grid existieren (zum Beispiel an einem Safespot), so wird vom Server ein neues Grid erzeugt. Dies geschieht nicht nur beim warpen. Auch wenn man ein Grid verlässt weil man lange in eine bestimmte Richtung geflogen ist, wird neben dem letzten ein neues Grid erzeugt.

Alle Grids haben einen Ausgangspunkt (in der Regel das Objekt welches das Grid notwendig gemacht hat) und eine Ausdehnung. Die Ausdehnung des Grids ist nicht konstant und kann variieren. Da sie auch ungleichmäßig in verschiedene Richtungen sein kann, liegt der Ausgangspunkt nicht unbedingt im Zentrum des Grids.
Wenn ein Grid erzeugt wird, liegt das Objekt, welches der Auslöser war, meistens in der Mitte des neuen Grids. Alle neuen Grids haben einen Durchmesser von ca. 500km, wobei die Größe zunimmt je mehr Objekte sich auf dem Grid befinden. So scheinen z.B. Gate-Grids von Anfang an etwas größer zu sein. Sobald ein Grid einmal erzeugt wurde, kann es zwar in der Größe manipuliert werden, aber es kann nicht mehr bewegt werden.

Wenn ein Schiff länger in eine Richtung fliegt, wird es an einem bestimmten Punkt das alte Grid verlassen und auf ein anderes Grid gelangen. Falls dort noch kein Grid durch ein anderes Objekt definiert worden ist, wird vom Server an dieser Stelle ein neues Grid generiert. Dieses neue Grid hat wiederum einen Durchmesser von ca. 500km, ist aber nicht auf das Schiff zentriert, sondern wird vom Server scheinbar relativ zum benachbarten Grid positioniert. Man müsste also ca. 500km fliegen, um erneut ein neues Grid erforderlich zumachen. Allerdings ist es schwer dies zu erkennen, solange man keine Bezugspunkte hat.

Nehmen wir also an ein Spieler warpt zu einem Safespot. Da sich dort bisher nichts befand, erzeugt der Server ein neues Grid, um das Schiff herum. Der Spieler wirft nun an dieser Stelle einen Can ab und fliegt in einer Richtung von dem Can weg. Nach einigen hundert Kilometern wird er das Grid verlassen und ein neues Grid wird erzeugt. Das alte Grid ist immer noch vorhanden, da der Container es sozusagen „offen" hält. Der Spieler wird nun allerdings den Can nicht mehr auf dem Overview oder im Weltraum sehen können, da er sich auf einem anderen Grid befindet. Würde er kehrt machen und in das alte Grid zurückfliegen, würde der Can wieder auf dem Overview auftauchen. Nehmen wir stattdessen an, dass der Spieler, sobald er auf dem neuen Grid gelandet ist einen weiteren Can abwirft und in dieselbe Richtung weiterfliegt. Er hätte jetzt nur noch den neuen Can auf dem Overview, da der andere ja nicht auf diesem Grid liegt. Um erneut ein neues Grid zu erzeugen, müsste der Spieler ca. 500km weit von Can Nr.2 weg fliegen. In diesem neuen, dritten Grid hätte er keinen seiner beiden Cans mehr auf dem Overview, allerdings sind beide Grids noch vorhanden. Erst wenn die beiden Cans platzen, werden auch die Grids gelöscht.

Die Ausdehnung der Grids ist dabei nicht konstant. Wenn man in einem neuen Grid einen Container als Platzhalter abwirft und dann das Grid in einer beliebigen Richtung verlassen will, wird man mehr als 250km (der Radius eines Standard-Grids) fliegen müssen. Macht man unmittelbar nachdem man das Grid verlassen hat (also nachdem der Can vom Overview verschwunden ist) kehrt und fliegt zurück, so wird man bereits nach wenigen Kilometern wieder auf dem alten Grid landen. Wirft man aber einen Can ab, nachdem man das erste Grid verlassen hat und bevor man kehrt macht, so wird man plötzlich sehr viel weiter fliegen müssen, um auf das erste Grid zurück zu gelangen. Schiff und Can dehnen das zweite Grid aus und verkleinern das erste bis zu einem gewissen Grad.

Sobald zwei Grids nebeneinander liegen, entsteht zwischen diesen ein sogenannter Grid-Wall. Dies ist die Grenze an der Schiffe vom einen Grid zum anderen wechseln.
Grid-Walls haben einige verwirrende Effekte, die besonders im PvP schon oft für Probleme auf dem Schlachtfeld gesorgt haben. Zwei Schiffe können nur einen Kilometer Abstand von einander haben, aber sich nicht gegenseitig sehen, weil sie auf verschiedenen Grids stehen. Angenommen man verfolgt einen Gegner und dieser überschreitet die Grid-Wall, so verschwindet dieser aus dem Overview und das verfolgende Schiff wird die Aufschaltung verlieren (wodurch auch Warp Disruptor o.ä. nicht mehr funktionieren). Wenn ein Schiff ohne zu warpen in ein neues Grid fliegt gibt es keinen Session-Change-Timer und sollten dort Gegner lauern, könnten diese das Feuer eröffnen bevor der Neuankömmling das Grid geladen hat. Die Wirkung von Area-of-Effect Waffen, wie Smartbombs oder die Explosion einer Bombe endet an einer Grid-Wall, während eine abgefeuerte Bombe die Grid-Wall überschreiten und dann auf der anderen Seite explodieren kann. Fighter-Drohnen verlieren die Aufschaltung wenn ihr Ziel eine Grid-Wall überschreitet ohne zu warpen. Sollte das Ziel allerdings auf ein anderes Grid warpen, würden sie folgen.

Wie bereits angemerkt ist es möglich die Größe und Form eines Grids zu manipulieren. So kann man zum Beispiel sehr lange Grids erzeugen. Dazu muss man mit einem Schiff bis fast an die Grenze des Grids fliegen und dort einen Platzhalter einsetzen. Man könnte Jetcans oder ähnliches als Platzhalter verwenden, aber wenn man dies heimlich machen will, können auch zwei oder mehr Covert Ops Piloten zusammenarbeiten.
Sobald man den Platzhalter abgesetzt hat, kann man weiter vom Zentrum des Grids wegfliegen ohne es zu verlassen. Durch den Platzhalter wird das Grid in dieser Richtung vergrößert. Wenn man diese Technik immer wieder einsetzt, kann man Grids erzeugen die mehrere tausend Kilometer lang sind. Man kann auch L-förmige Grids erzeugen oder getrennte Grids indem man einen mittleren Platzhalter entfernt.
Beim Manipulieren eines Grids kann man sich auch die Tatsache zu nutzen machen das benachbarte Grids niemals miteinander verschmelzen können. Erzeugt man also neben einem Grid ein anderes und definiert dessen Größe und Ausdehnung mit Platzhaltern (verankerte Container sind hier gut geeignet), kann sich das ursprüngliche Grid niemals in diese Richtung ausdehnen, egal wie viele Schiffe sich dort befinden.
Einige PvPler versuchen durch das Manipulieren von Grids Vorteile bei bevorstehenden Kämpfen zu erlangen. Wenn man zum Beispiel vor hat eine bestimmte gut verteidigte POS anzugreifen, könnte man mit CovOps das Grid der POS manipulieren, um der eigenen Flotte eine bessere Ausgangsposition zu verschaffen.
Diese Manipulation von Grids ist kein Exploit und wird von CCP als reguläre Ausnutzung der Spielmechanik gewertet (laut GM Orfeus auf Evelopedia).
Eine übermäßige Verwendung zu eigenen Gunsten könnte dennoch als Exploit betrachtet werden.

Umfangreiche (engl.) Manipulationsanleitung:
→ http://go-dl1.eve-files.com/media/0905/gridfumanual2.pdf

Instawarp

Die Physik und Mechanik in EVE erlauben es Tricks anzuwenden um schneller oder gefahrloser zu Navigieren.

Frachter

Ein Frachter ist ein träges Gefährt – in etwa so wendig wie ein Backstein auf Glatteis.

Ein Schiff geht bei 75% seiner Maximalgeschwindigkeit in den Warp, wenn es ausgerichtet ist.
Ein Webifier reduziert die maximale Geschwindigkeit um 60% (T2 Webber).
Ein stillstehendes Schiff hat keine „Richtung", d.h. Ausrichten (align) dauert in alle Richtungen gleich lange.

Wenn nun ein stillstehender Frachter den warp initiiert beschleunigt er langsam auf seine 75% Maximalgeschwindigkeit, wenn nun dabei ein Webber dessen Maximalgeschwindigkeit herabsetzt, sind die 75% eher erreicht und der Frachter geht instant in den Warp.
ACHTUNG: dies funktioniert nur bei Frachter mit Startgeschwindigkeit Null, also nach einem (Gate-)Sprung oder wenn der Frachter nach abdocken auf Stillstand abgebremst wurde.
Da ein Webifier nur um 60% verlangsamt, braucht der Frachter etwas mehr Anlauf bevor der Web auf ihn aktiviert wird. Doppelweb (also zwei Webifier) verkürzen diesen „Anlauf", da diese beiden die Geschwindigkeit dann um zirka 80% reduzieren.

MWD-Cloak

Ein weiterer Trick, der bei nahezu allen Schiffen funktioniert um einigermaßen sicher in den Warp zu kommen, ist es sich getarnt auszurichten.

- auf Ziel ausrichten
- Cloak aktivieren
- MWD (Micro Warp Drive) aktivieren
- warten bis der Zyklus des MWD abgelaufen ist
- Cloak ausschalten
- zum Ziel warpen

Der Trick dabei ist, dass der MWD nicht abschaltet bis sein Zyklus beendet ist. Das erlaubt ihm dem Verlangsamungseffekt des Cloaks entgegenzuwirken.
Der erhoffte Effekt dabei ist also, dass MWD & Cloak-Geschwindigkeit ungefähr dasselbe ist wie die 75% der normalen Geschwindigkeit. Wenn der Cloak zu früh oder zu spät aufgehoben wird muss das Schiff erst wieder auf die entsprechende Geschwindigkeit beschleunigen um in den Warp zu gehen. Am besten also vorher auf sicherem Gebiet üben, bevor man dies in der Praxis einsetzt. Mit unterschiedlichen Einsatz von ‚Inertia Stabilizer' oder ‚Nanofiber Internal Structures' kann dieser Effekt noch weiter manipuliert werden. Weiterhin ist zu beachten, dass alle Objekte näher als 2000m einen entcloaken und somit auch verwundbar machen.
Bei Fregatten ist diese Option nicht zu Empfehlen, da sie ohne Anwendung dieser Option schneller in den Warp verschwinden. Gute Anwendungsmöglichkeiten dagegen bieten sich bei Industrials beim LowSec Ausflug.

Karriere

EVE ist eins (wenn nicht DAS) umfangreichste MMO. Daraus resultiert, dass es massenhaft unterschiedliche „Berufe“ gibt, die von einigen hauptberuflich von anderen nur gelegentlich ausgeübt werden. Jeder Job hat seine eigene Spezialisierung und Anforderungen an die Skills und das Equipment. Auch wenn einige Berufe/Aufgaben in einander übergehen so haben sich einige größere Bereiche herauskristallisiert. Dennoch steht es jedem frei eine neue Marktlücke zu entdecken und zu füllen. Einen „kurzen“ Überblick gibt auch die Übersicht auf der Seite http://swiftandbitter.com/eve/wtd/.

Miner



Einer der ältesten Berufe in EVE und meist erste Verdienstmöglichkeit für viele Neulinge ist das Mining. Ein perfekter Miner ist für EVE-Verhältnisse relativ schnell ausgeskillt. Als Grundbaustein der gesamten Wirtschaft in EVE will und kann sie keiner missen. Ohne die Miner, egal ob aktiv oder gelegentlich, gäbe es kaum genug Mineralien um alle anderen Leute mit ihren Schiffen und Modulen auszustatten.
Mit einer Hulk als (derzeit) ertragreichstes Miningschiff in Kombination mit einem guten Bonusgeber via Orca oder Rorqual wird der Ertrag immens erhöht.
Je weiter sich der Miner den Nullsec-Gebieten nähert, desto höher ist sein Einkommen. Mit einer guten Corp in der Rückhand steigt dann auch kaum das Risiko. In Industriecorporations sind die Miner Rohstofflieferant oder/und für alle weiteren ggf. Iceminer um den Treibstoff für die unterhaltenen POSsen zu erwirtschaften.
→ Bergbau

Spediteur



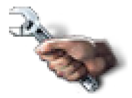
Umgangssprachlicher ‚Hauler‘ genannt, transportieren sie Waren von A nach B. Sei es als Erfüller der Aufträge von NPCs oder durch Spieler generierte Lieferverträge. Dabei können sie mit dem größten der großen Transporter - dem Frachter - umgehen. Transporter wie die Blockade-Runner geben ihnen dabei mehr Sicherheit bei Transporten in ungesicherten Gebieten.
Transporte im HiSec sind dabei ideal um sie im afk-Modus zu absolvieren. Wenn der Autopilot aktiviert ist kann man getrost seinen RL-Geschäften nachgehen. Allerdings steigt mit höherem Frachtwert auch die Gefahr vor unerwünschten Abschüssen.

Händler



Sie beliefern den Markt mit Gütern und schippern das Zeug auch in die entlegensten Winkel des Universums. Dabei verwenden sie die teilweise dieselben Schiffe wie ein Hauler, wobei es unzählige Items gibt die selbst im Shuttle handelbar sind. Als Händler (Trader) verdient man an der Faulheit der andern, denn die meisten haben einfach keine Lust x Sprünge zu machen nur um einen bestimmten Gegenstand ein paar hundert tausend ISK billiger zu bekommen.
Billig kaufen teuer verkaufen ist dabei das Credo. Bei Monopolstellung reicht teuer nicht mehr, da wird’s noch teurer verhökert. Durch Versorgung von Kriegsgebieten oder kargen LowSec-Systemen steigert sich deren Einkommen immens. Neben dem Transporthandel kann auch durch lokalen Handel versucht werden eine Marktbeherrschung zu erzwingen.
→ Handel in New Eden

Produzent



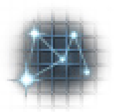
Produzenten stellen das her, was alle anderen Berufe tagtäglich verheizen. Angefangen von der kompletten T1-Schiffspalette über ausrüstbare Module bis hin zu Munition.
Das Erfinden und bauen der erweiterten Materialien der Tech-II Klasse benötigen tiefergreifende Skills. Im Gegenzug ist dabei wesentlich mehr Gewinn einzufahren, als bei der Tech-I Produktion.
In Corporations und Allianzen bauen sie die Güter zur vergünstigen Abgabe oder zum Selbstkostenpreis. Oder sie suchen sich Händler die sie mit allem Versorgen und die Endprodukte in Massen wieder abnehmen.
Die Skills eines Produzenten erlauben es Erze und Gegenstände ohne Verluste einzuschmelzen um so die darin enthaltenen Mineralien komplett nutzen zu können. Auch das parallele und zügige abarbeiten mehrere Aufträge ist kein Problem.
→ Forschung & Produktion

Mission-Runner



Durch ständiges konsultieren der NPC-Agenten um deren Missionen zu absolvieren, kämpfen die Missionsrunner um Loot, Kopfgeld, Belohnung und Loyalitätspunkte. In Corporations versorgen sie die Corpkasse mittels Steuern auf das Kopfgeld. Das Loot wird entweder verkauft oder eingeschmolzen um Munition herzustellen.
In Corps besteht darüber hinaus die Möglichkeit die Missionen in einer Gruppe zu absolvieren um sie so schneller zu erledigen oder jemanden zu haben der hinterher alles einsammelt.
An Skills werden alle grundlegenden Fittingrelevanten beherrscht und die jeweilige Waffe bis hin zur Perfektion. Natürlich ist das Tanken der kompletten Mission kein Problem.
→ Agenten, Missionen, NPCs & Ähnliches
→ Epic Arc

Explorer



Die starren Missionen sind dem Entdeckungsreisenden nicht aufregend genug. Er schnappt sich lieber ein Schiff mit Scanausrüstung und sucht die Gefahr und das Abenteuer im unendlichen Weltall. Neben einfachen (NPC)Piratenschießen findet sich auch Baumaterialien für die Erforschung von Blaupausen oder zum produzieren von Rigs. Auf ihren Weg den Gegnern ihrer Schätze zu berauben dringen sie dabei in unerforschte Tiefen des Alls ein. Der Lohn sind dabei Gegenstände mit tollen Begriffen wie Corpii, Dread Guristas oder True Sansha im Namen.
→ Scannen

PvP



PvPer sind Spieler die sich dem Kampf gegen andere Spieler verschrieben haben, dabei ist nicht wirklich ein ISK-Einkommen zu verzeichnen. Vielmehr kämpfen sie um Ruhm und Ehre der Corporation und Allianz. Sie fliegen an der Frontlinie in den Kampf um Schiffe, Module und meistens auch den POD zu verlieren, nur um die Produzenden, Händler und Miner zu beschützen. Das sichert die Selbstversorgung der Corp/Ally.
Die Kampfskills sind dabei bis zur Perfektion geskillt, möglicherweise noch besser als die des Missionrunners. Aber nicht alleine die Skills zählen, sie müssen in der Praxis lernen ihr Schiff zu beherrschen, gute und sinnvolle Settings auszurüsten und wie zu kämpfen ist.
→ PvP - Player versus Player

Pirat



Piraten sind Kämpfer die zu einer Piratencorp gehören oder ihr eigenes Ding machen. Sie greifen überwiegend andere Spieler ohne vorherige Provokation an um entweder das einzusammeln was nach der Schiffszerstörung übrig bleibt oder um kurz vor der Zerstörung aufzuhören und Lösegeld (Ransom) zu verlangen. Ein Pirat, der im Empire (alles über 0.0 Sicherheitsstatus) agiert kann recht bald nicht mehr gefahrlos ins HiSec (über 0,5 Sicherheitsstatus), da sonst die örtliche Polizei oder jeder beliebige Spieler auf sie schießen.
Diverse Merc-Corps (heuerbare Kopfgeldjäger) bieten ihre Dienste auch den verschiedensten Kunden an um Sicherheit, zielgerichtete Zerstörung oder ähnliches zu verkaufen.
Die Skills zur Verwendung von Modulen wie Webifier oder Scramblern sind diejenigen die sie zuerst erlernen um so ihrem „Beruf" effektiver nachzugehen.

Jedes aktivierte Modul auf ein Ziel lässt sich durch den Klick auf das Symbol unter der Aufschaltung deaktivieren.

Anführer



Sei es als Leiter einer Corporation oder Direktor oder als Befehlshaber in einer Flotte – Anführer ist ein ganz spezieller Posten. Er muss die Fähigkeit haben diese zu leiten und zu organisieren, hat gute Kommunikations-Skills (Sozialkompetenz, natürlich nicht trainierbar) und kann die Leute einigermaßen gut „lesen" (das heißt ohne Gesichtsausdrücke und manchmal auch ohne Ton) um sie zu leiten. Eine Führungspersönlichkeit muss er ebenso sein und umfangreiche Kenntnisse, in dem Gebiet in dem die Corp oder Abteilung spezialisiert ist, besitzen.
Ein CEO wird insbesondere Skills wie Corporation Management, Ethnic Relations und möglicherweise Megacorp Management erlernen. Ein Staffelführer wird seine Leadershipskills pushen um Boni wie Armor/Shield-Stärke, mehr Schiffsgeschwindigkeit oder andere an seine Flottenmitglieder weiterzugeben.
Ihre Hauptverantwortung ist es, aktiv in EVE zu verweilen, bereitwillig zu kommunizieren und das Ziel der Gruppe im Blick zu haben um sie dahin zu navigieren. Zu den weiteren Aufgaben gehört die Zusammenarbeit der untergeordneten Leute zu unterstützen, neue Mitglieder anzulernen und geringere Aufgaben an andere zu übertragen.
Eins sollten aber klar sein: rechthaberische, aggressive Personen werden weniger Respekt erhalten, als eine sachkundige, hilfreiche. Führungskräfte müssen sich den Respekt verdienen, anstatt zu fordern – so kann dies eine sehr lohnenswerte Aufgabe sein.
→ Flotte
→ Corporation - Firma

Agenten, Missionen, NPCs & Ähnliches

Ansehen (Standing)



Es gibt vier verschiedene Ansehen von Spielern zu NPC's: das Ansehen des Spielers zum Agenten, zur NPC-Corp, zur NPC Fraktion und der Sicherheitsstatus.
Bei all diesen Standings gibt es 2 Angaben, das „rohe" Ansehen und das effektive Ansehen. Das rohe ist ganz ohne Skills während beim effektiven Skills wie Diplomacy und Connections mit eingerechnet werden, welche das Ansehen noch weiter erhöhen.
Um bessere Agenten nutzen zu können, benötigt man Ansehen zur NPC Corp, für die die Agenten tätig sind und bei manchen auch Skills. Was man genau alles braucht, steht in der Agenteninfo ganz unten.
Mit einem sehr guten Fraktionsansehen ist es auch möglich, die Agenten aller Corps zu nutzen, für die das Fraktionsansehen ausreicht. So kommt es vor, das man, wenn man ein Fraktionsansehen von 7 hat, Agenten nutzen kann, obwohl man weder beim Agenten noch dessen Corp je Missionen gemacht hat.

Agenten

Alles wichtige was man über Agenten wissen muss, findet man in der Info des Agenten.



Abteilung (Division):
Die Abteilung des Agenten sagt aus, welche Missionen man bei diesem zu erfüllen hat. So geben einem Agenten der Abteilung Sicherheit ausschließlich Kampfmissionen. Agenten vom Mining vergeben Miningmissionen bei denen man mit zunehmenden LvL auch Gas und Ice minern soll und auch ein Schiff fliegen muss, welches sich selbst verteidigen kann. Logistikagenten (Vertrieb) schicken einen gerne durch Universum um ihnen etwas zu besorgen oder auszuliefern.
Eine Ausnahme bilden die R&D Agenten, bei denen startet man einmal einen Forschungsauftrag und die Forschungspunkte die dieser generiert kommen von ganz allein - man kann bei ihnen nur täglich eine Mission erfüllen - um die täglichen Forschungspunkte zu verdoppeln.

Position (Location):
Hier ist der Agent zu finden.

Stufe (Level):
Ein höherer Agentenlevel bringt mehr ISK, LP's und Standing als ein niedriger Level, aber auch schwerere Missionen.

Missionsdienste (Mission Services)
Hier stehen 2 Einträge, der eine Lautet immer:
„Der Agent vergibt Missionen an Piloten, die die Standing Anforderungen erfüllen“
Der zweite Satz steht nur da (hier in der letzten Zeile als „Kompatibilität“), wenn man das Ansehen noch nicht erreicht hat. Daraus kann man dann genau ersehen, welches Ansehen gebraucht wird und ob er ggf. noch Skills verlangt.

Ortungsdienst (Location Service):
Diese Dienstleistung bieten nicht alle Agenten an. Damit ist es möglich Spielercharakter innerhalb EVE's suchen zu lassen.
LvL1 Agenten suchen maximal Konstellation
LvL 2 Agenten suchen maximal Regionsweit
LvL3/4 Agenten suchen maximal Universums weit
Diese brauchen dafür eine bestimmte Zeit und verlangen je nach Entfernung der gesuchten Person auch mehr Lohn. Spieler, die sich in einem Wurmlochsystem befinden können nicht gefunden werden.

Skills

..die Einfluss auf Qualität und Ansehen und den Verdienst bei NPC's haben, sind:
Social = 5% höhere Verbesserung des Ansehenzuwachses pro Skill LvL.
Negotiation = Verbessert die effektive Qualität der Agenten. 5% mehr Bezahlung für Agentenmissionen je Skillstufe.
Fast Talk = 5% Bonus auf die effektive Erhöhung des Sicherheitsstatus.
Connection = 4% Bonus auf das effektive Ansehen bei befreundeten NPC-Corporations und -Fraktionen je Skillstufe. Nicht kumulativ mit „Diplomacy“ oder „Criminal Connections“.
Criminal Connection = 0,4 Bonus auf das effektive Ansehen bei NPCs mit niedrigem Ansehen bei CONCORD. Nicht kumulativ mit "Diplomacy" oder "Connections".
Diplomacy = 0,4 Bonus auf das effektive Ansehen gegenüber feindlichen Agenten je Skillstufe. Nicht kumulativ mit "Connections" oder "Criminal Connections".
Die Skills **Distribution**, **Mining** und **Security Connection** haben alle die gleiche Wirkung: „Verbessert die Anzahl der erhaltenen Loyalitätspunkte um 10% je Skillstufe“, welche den Bonus für die jeweiligen Agentenabteilungen geben.

Agentensuche

➔ Die Agenten gliedern sich in 5 Level.

Bis Level 1 kann man jeden Agent jeder Fraktion ansprechen. Für jeden besseren Agenten benötigt man dann entsprechendes Ansehen (Standing) zum Agenten direkt, dessen Corporation oder seiner Fraktion. Zusätzlich dazu muss ab Level 2 das Fraktionsansehen über -2,0 liegen.

- Level 1: immer
- Level 2: Ansehen von 1,0
- Level 3: Ansehen von 3,0
- Level 4: Ansehen von 5,0
- Level 5: Ansehen von 7,0

➔ Agenten-Finder:



Auf jeder Station ist im Kapitänsquartier auf dem Schreibtisch ein „Notepad“ zu finden – ein klick darauf öffnet den Ingame-Agentenfinder. Dieser ist auch bei dem Stationsfenster im Tab „Agenten“ zu finden, sowie bei Personen & Orte im Tab „Agenten“ ganz unten – oder einfach im ESC-Menü ein Tastenkürzel festlegen.
Dort lassen sich mit reichlichen Filtereinstellungen die idealen Agenten finden. Nicht verfügbare Agenten werden ausgegraut dargestellt. Die Sortierung zeigt dabei die am nächsten liegenden Agenten zuerst an.

➔ Such Dir eine NPC-Corp für die Du gerne fliegen würdest:

Öffne dein eigenes Char-Fenster (oberster Button in der linken Leiste), gehe zu „Standings“ und suche Dir Deine Fraktion raus (Amarr, Caldari oder was auch immer). Wenn Du Dir die Infos der Fraktion anzeigen lässt, findest Du einen Reiter mit den Membercorps dieser Fraktion. Such Dir eine raus die Dir gefällt und sieh Dir die Infos an. Dort gibt es wiederum einen Reiter mit den Agenten dieser Corp. Such Dir dort einen Agenten raus der verfügbar ist und nicht am anderen Ende der Galaxis sitzt.

➔ benutze die Map:

Wenn Du irgendeinen Agenten in Deiner unmittelbaren Umgebung suchst ist die Map das Mittel der Wahl. Öffne die Map mit F10 und stell sicher dass Du in der Sternenkartenansicht bist. Es sollte sich auch ein neues Menü Fenster geöffnet haben (evtl. auch minimiert). Dort gehe zu „Sternenkarte“ – „Sterne“ – „Meine Informationen“ – „Meine verfügbaren Agenten“. Die Map sollte jetzt lauter grüne Punkte zeigen. Jeder davon ist ein Sonnensystem in dem es einen oder mehrere Agenten gibt die für Dich verfügbar sind. Bewege die Maus über einen der Punkte, um Informationen über die Agenten in diesem System zu erhalten. Such Dir einen in Deiner Nähe aus und fliege hin.

➔ Internet-Seiten helfen auch bei der Agentensuche (können aber veraltet sein):

- http://www.eve-agents.com/ (Stand AddOn: Crucible{16})
- http://eveinfo.com/agents/

Für Agenten der vier Milizen sowie für Forschungsagenten (R&D) gelten besondere Regeln. Milizagenten können nur Faction War Mitglieder nutzen und bei Forschungsagenten gilt das Ansehen bei deren Corporation als Zugangsansehen. Fraktionsansehen wird bei ihnen nicht gerechnet.

Abteilung

Neben dem Level unterscheiden sich die Agenten auch in deren Abteilung (Division). Jede Gruppe vergibt ihrem Namen nach entsprechende Aufträge.

Distribution (Vertrieb)	Transportaufträge, Handel
Mining (Bergbau)	Abbauen von Erzen, Gas, Ice
Security (Sicherheit)	Kampfmissionen
Research (Forschung)	Transportaufträge, Handel

In der Skillgruppe ‚Soziales' (Social) sind einige nützliche Skills zu finden - die sogenannten Connection-Skills. Diese machen das Missionen fliegen effektiver, da die entsprechenden Agenten ihre Belohnung an Loyalitätspunkte um 10% je Skilllevel aufstocken. Für jede Abteilung (außer Forschung) gibt es einen passenden Connection-Skill.

Zusätzlich gibt es noch Storyline-Agenten die sich auch in die oben genannten Abteilungen eingliedern. Event-Agenten sitzen überwiegend in COSMOS gebieten und geben jedem Piloten in EVE nur einmal eine Mission, dafür gibt es bei Erfüllung zum Beispiel seltene Blaupausen für die verschiedensten Module.

Die Missionsreihen der Epic-Arc-Agenten sind auch abwechslungsreich und führen einen von simplen Transporten über Abschussmissionen bis hin zu aufwendigen Hacking und Analyzing-Aufgaben (→ Signaturen, Epic Arc).

Mission

Am Anfang jeder Mission, geht man zu einem Agenten und spricht ihn an und fragt nach einer Mission.



In diesem Dialogfenster sieht man alles, was für die kommende Mission wichtig ist.
Wo sie ist, welche Gegner da zu finden sind, was man dort zu machen hat und wie viel Belohnung man bekommt. Man kann Missionen ohne Verluste von Ansehen ablehnen und mit der nächsten fortfahren, das geht allerdings nur alle 4 Stunden je Agent.

Je nachdem gegen wen man in die Missionen geht, sollte man sich bei Zeiten mit den Schadensarten vertraut machen, welche die NPC's austeilen bzw. welche man am besten gegen diese verwendet. Diese werden zum einen bei EvE-Survival mit angegeben oder auf verschiedenen anderen Seiten.
(z.B.: http://www.schildwall.info/basics/npc_damage.html)

Sobald man die Mission angenommen hat, rüstet man sein Schiff für die Mission aus, wenn man das nicht bereits schon erledigt hat und fliegt in das System, wo diese stattfindet. Der Agent hat einen Bookmark in dem System hinterlegt, zu dem man nun mittels Rechtsklick → warpen zu... gelangt.
Dort angekommen, schaltet man die erscheinenden Gegner auf und fängt an, sich durch diese durch zu arbeiten. Missionen die im offenen Raum stattfinden (die wo kein Acceleration Gate davor ist) können auch auf Entfernung angewarpt werden. Strg + Linksklick in der Übersicht oder im All auf die Ziele zum Aufschalten ist in Missionen sehr nützlich um recht zügig die Gegner aufzuschalten, mit der selben Tastenkombination kann eine Aufschaltung auch wieder aufgehoben werden (Strg+Shift+Klick).
Ab LvL3 Missionen findet dann auch vermehrt Electronic Warfare Einzug in die Missionen, d.h. dass die NPC's anfangen zu webben (Alle, Schiff zu verlangsamen), scramblen (Alle, Warp stören), nossen (Blood raider, Energie absaugen), dampen (Serpentis, Aufschaltreichweite und -geschwindigkeit reduzieren), jammen (Guristas, Aufschaltung stören), target painten (Angels, Signatur vergrößern), Tracking disrupten (Sansha, Nachführgeschwindigkeit und Reichweiteder Waffen reduzieren).
Des Weiteren gibt es in vielen Missionen Auslöser (Trigger), die einen weiteren Spawn triggern und so mehr Gegner aufs Feld holen.
Welche das genau sind, lernt man entweder mit der Zeit und durch Schmerz, oder man schaut unter http://www.schildwall.info/missionen.html nach. Missionsbeschreibungen von eve-survival.org sind dort mit Filter- und Sortiermöglichkeiten gelistet.
Wenn man dann das Ziel der Mission erfüllt hat, sammelt man ggf. noch den Missionsgegenstand ein, welcher sich in der Regel in einem Container neben dem letzten geplatzten NPC Schiff befindet.
Wichtig ab LvL4 Agenten:
Es ist mit der Zeit ein Volkssport in EvE geworden, die Missionrunner in ihren Missionen auszuscannen und entweder nur die Wracks zu salvagen oder manche räumen diese auch gleich mit aus. Sie werden zwar dadurch angreifbar, aber die meisten rechnen sogar damit und haben entsprechend Freunde oder PvP-Schiffe in der Gegend um dem Missionrunner dann gleich sein Schiff von außen zu zeigen.
Oder sie Provozieren durch einen Angriff auf verankerte Mobile Depots oder Mobile Tractor Units.

Salvagen & Looten

Unter Salvagen versteht man bei EVE-Online das verwerten von Wracks und looten ist das Sammeln der zurückgelassenen Ausrüstung aus den Wracks.
Anfangs ist es in der Regel noch möglich, auf den Schiffen die Ausrüstung zum Salvagen mitzuführen, wobei man für diese Slots schnell auch andere Verwendungszwecke findet.
Diese Ausrüstung beinhaltet mindestens einen:
„Tractor Beam“ zum heranziehen der Wracks und
„Salvager“ zum verwerten der Wracks.

> Mit gehaltener Strg-Taste werden angeklickte Objekte aufgeschalten und mit Strg-Shift die Aufschaltung aufgehoben.

Die Vorgehensweise ist von Spieler zu Spieler unterschiedlich, die meisten nutzen ein schnelles Schiff mit viele High und Low-Slots zusätzlich zu ihrem Missionsschiff.
Dabei werden während der Mission Bookmarks (Lesezeichen) in jeder der Etappen (Stages) der Mission gemacht, die Mission beim Agenten beendet, so dass man die Bookmarks mit dem „Aufräumschiff“ anfliegen kann.
Jetzt geht man genauso vor, wie man vorher die NPC‘s zerlegt hat, man schaltet die Wracks auf, zieht sie mit den Tractor Beams ran und aktiviert die Salvager auf die Wracks, sowie die Ausrüstungen aus den Wracks holen und in den eigenen Frachtraum ziehen.

Das wiederholt man nun sooft, bis alle Wracks und Container weg sind.
Wichtig: Wracks und Container bleiben nur maximal 2h, nach ihrer Generierung (je nach Auslastung des Systems), bestehen und verschwinden danach.
[1]

Loyalitätspunkte



Die Loyalitätspunkte die man für jede der Missionen bekommt sind natürlich nicht nutzlos, denn man kann sie in den Shops auf den betreffenden NPC Stationen eintauschen.
Wenn man dockt gibt es in dem Stationspanel einen Button mit einem General hinter dem sich der Shop verbirgt.
Dann bekommt man eine Auflistung von allen Items die es im Shop dieser Corp gibt. Nicht alle Corps haben die gleichen Items im Angebot, so bieten Militärcorps eher Equipment für den Kampf an, während Miningcorps die Implantate zum minern anbieten.
Wie viele Lp's man hat, kann man im Logbuch unter dem Reiter Agenten → Loyalitätspunkte nachschauen.
Was ein Item im LP Shop kostet steht direkt daneben.



Außer nur ISK und Loyalitätspunkte verlangen einige Angebote auch Hundemarken (Dog Tags, Insignia, Erkennungsmarken). Diese findet man in Missionen, die gegen gegnerische Fraktionen gehen. Diese Tags muss man ‚teuer' bezahlen, denn solche Missionen senken auch mehr oder weniger stark das Ansehen gegenüber der gegnerischen Partei; bestes Beispiel sind Kampf-Storyline-Missionen oder „Feinde im Überfluss" (Amarr gegen Gallente). Die Hundemarken können auch gegen ISK an NPC-Käufer verkauft werden, bzw. für den Eigenbedarf im LP Shop von anderen Spielern aufgekauft werden.

Neben dem LP-Shop der bekannten NPCs gibt es auch noch den LP-shop der Milizen. Wenn man im FW (→ FW - Factional Warfare) für eine der vier Milizen fliegt sammelt man auch dort LP und kann diese wiederum gegen Gegenstände eintauschen an die man sonst nicht gelangen würde. Beispiele dieses Shops sind die Factionvarianten der Tier 1 BS.

- http://www.ellatha.com/eve/LP-Stores
- http://blitzmann.it.cx/lpStore/
- http://www.evedata.org/iskPerLP.cgi

Gelbe Container und Wracks gehören jemanden. Wenn man daraus etwas entnimmt bekommt man einen „Suspect"-Timer und ist für jeden frei angreifbar (→ Timer).

Wracks

Anhand des Symbols des Wracks erkennt man dessen Status:

gelbes Viereck = fremder Container
weißes Viereck = eigene Container
blaues Viereck = aufgegebener Container
gelb und gefüllt = fremdes Wrack, man hat noch nicht reingeschaut und da ist etwas drin
gelb und leer = fremdes Wrack, man hat noch nicht reingeschaut und da ist nix drin
dunkelgelb und gefüllt = fremdes Wrack, man hat schon rein geschaut und da ist etwas drin
dunkelgelb und leer = fremdes Wrack, man hat schon rein geschaut und es ist nix mehr drin
weiß und gefüllt = eigenes Wrack, man hat noch nicht reingeschaut und da ist etwas drin
weiß und leer = eigenes Wrack, man hat noch nicht reingeschaut und da ist nix drin
grau und gefüllt = eigenes Wrack, man hat schon rein geschaut und da ist etwas drin
grau und leer = eigenes Wrack, man hat schon rein geschaut und es ist nix mehr drin
blau und gefüllt = aufgegebenes Wrack, man hat noch nicht reingeschaut und da ist etwas drin
blau und leer = aufgegebenes Wrack, man hat noch nicht reingeschaut und da ist nix drin
dunkelblau und gefüllt = aufgegebenes Wrack, man hat schon rein geschaut und da ist etwas drin
dunkelblau und leer = aufgegebenes Wrack, man hat schon rein geschaut und es ist nix mehr drin

Epic Arc

Neben den normalen Missionen vergebenden Agenten gibt es auch sogenannte Epic Arcs. Diese sind nicht nur einfach aneinander gereihte Missionen, sondern liefern eine ganze Geschichte die ganz interessant zu verfolgen ist. Zwischendrin erfordern diese auch Entscheidungen, welche die geschichtlichen Pfade beeinflussen. Neben reichlich ISK als Belohnung gibt es je nach eingeschlagenem Weg auch einige rare Gegenstände zu ergattern.
Um eine solche Arc zu starten braucht man zu der jeweiligen Corporation des Startagenten ein Ansehen von mindestens 5,0.
Eine angebotene Mission dieser Agenten verfällt nicht – so kann die Missionsreihe jederzeit unterbrochen werden um sie später wieder aufzunehmen. Nach Abschluss einer Arc muss man drei Monate warten, danach kann man den ersten Agenten ansprechen und von ihm die Arc resetten lassen, danach kann sie erneut absolviert werden.

Caldari Handlungsbogen: „Penumbra“
Im Kernland des Staates kommen Spannungen zwischen Corporationen zum Vorschein, als Nugoeihuvi einen Schritt unternimmt, um an schnelle ISK zu gelangen und Ihr müsst entscheiden, wem ihr traut und wen ihr betrügt. Die moralische Ungewissheit zieht sich bis zum Ende, wo der Spieler beginnt, eine noch dunklere Seite der Corporationseigennutzes und dem andauernden Konflikt in Black Rise zu enträtseln.

Belohnung
Pfad Home in Peace: 25 Million Isk Belohnung
Pfad Slipping Away: Hyasyoda Mobile Laboratory

→ **Aursa Kunivuri** von ‚*Expert Distribution Warhouse*' in **Josameto**

Amarr Handlungsbogen: „Right to Rule"

Seit über einem Jahrhundert unterhält das mächtige Amarr Imperium einen brüchigen Frieden mit der rätselhaften Sansha's Nation. Aber die Sansha dringen weiter in den Amarrraum ein, ohne Warnung oder Erklärung. Kandus Sandar, Agent des Ministry of Internal Order wirbt Euch an, um sein erster Ermittler zu sein, um Pläne zu enthüllen und Bedrohungen auszumerzen, so wie es nur ein Kapselpilot tun kann.

> **Belohnung**
> **Pfad Interrogation**: Catching the Scent - Amarr Navy Modified "Noble" Implant
> **Pfad Silence Rahsa**: The Nation's Path - Sansha Modified "Gnome" Implant

→ **Karde Romu** von ‚*Ministry of Internal Order Assembly Plant*' in **Kor-Azor Prime**

Gallente Handlungsbogen: „Syndication"

In den Außenbereichen des Gallenteraumes, werdet Ihr für die Mission angeworben, den Sohn eines Föderationsabgeordneten auf seinem Weg zu einer Holoreelaufnahme zu eskortieren. Unterwegs wird der Junge von Piraten gekidnappt. Die Jagd ist eröffnet und Ihr müsst die schäbigeren Teile der freizügigen Gallentegesellschaft betreten, um ihn zu finden. Auf dem Weg trefft Ihr auf darin verwickelte Scope-Reporter, neureiche Minmatarbanden, pensionierte Fleischhändler und dubiose Black Eagle, welche Euch auf Eurer Suche nach dem verschwundenen Jungen täuschen.

> **Belohnung**
> **Pfad Everybody Has a Price**: Syndicate Cloaking Device
> **Pfad Safe Returns**: Black Eagle Drone Link Augmentor

→ **Roineron Aviviere** von ‚*Impetus Publisher*' in **Dodixie**

Mimatar Handlungsbogen: „Wildfire"

Der Brutor Tribe unterstützt eine geschichtliche Forschungsunternehmung, welche von der Republic University unternommen wird, ein Schritt, der durch die Anwesenheit eines schlagkräftigen und kompetenten Kapselpiloten – also, Euch – unterstützt werden soll. Weil ihnen mehrmals der Zugriff auf ein wichtiges geschichtliches Artefakt verwehrt wird, sind die Akademiker in einen permanenten Kampf verwickelt, eine antike Wahrheit aufzudecken, und es wird Eure Mission sein, ihnen zu helfen. Die Geschichten eroberter Zivilisationen werden von den Siegern nur selten vollständig erzählt und viele Organisationen werden ihr Möglichstes tun, um diese Dinge so zu belassen.

> **Belohnung**
> **Pfad Retraction**: RSS Core Scanner Probes
> **Pfad Revelation**: 25 Million Isk Belohnung

→ **Arsten Takalo** von ‚*Brutor tribe Treasury*' in **Frarn**

[1]

Incursions



Achtung Missionrunner!

Ab dem dritten Teil des AddOn: Incursion{14} sind sogenannte Incursions (Übergriffe) der Sanshas im Gange. Das heißt, die NPC schlagen zurück!

Sansha Kuvakei, der Anführer der Sanshastreitmacht, hat genug das „seine Kinder" angegriffen werden. So rüstet er zum Kampf. Mit Hilfe der Wurmlöcher fällt die Sanshaarmee in Gebiete ein und kämpft verbittert um ihr Dasein.

Wenn eine solche Incursion läuft ist eine ganze Konstellation in EVE betroffen. In den jeweiligen Sonnensystemen erscheint eine entsprechende Meldung unter den allgemeinen Systeminfos.
So sind in den Belts nicht mehr die normalen NPC dieses Gebietes zu finden, sondern Schiffe der Sanshas, die mit ihrer besonderen KI, intelligent auf die Aktionen der EVE-Spieler reagiert. Über Signalfeuer (Beacon) in der Übersicht können weitere Übergriffe aufgespürt werden. Weiterhin haben die Systeme dieser Konstellation einige negative Effekte. So sinken zum Beispiel die Resistenzen von Schild und Panzerung oder die Schadenswirkung aller Schiffe und Waffenarten. Auch die Kopfgelder der verbleibenden nicht-Sansha-NPC werden um die Hälfte reduziert. Dies macht es besonders Missionrunnern schwer ihrem „Beruf" nachzugehen.
Diese Incursions sind konzipiert um in (Spieler)Gruppen bekämpft zu werden. Dabei fahren die Sanshaflotten genau wie die Spieler verschieden spezialisierte Schiffe ins Feld (Sniperschiffe, Tackler, Nahkampf, E-War, etc.). Je weiter die gegnerische Streitmacht zurückgedrängt wird, umso mehr nachteilige Effekte der Systeme verschwinden.
Als Belohnung für diesen Erfolg vergibt CONCORD Loyalitätspunkte an alle beteiligten Spieler (ausgenommen Pods, Shuttels, getarnte Schiffe), die in deren Shop in begehrte Gegenstände eingelöst oder in LP jeder anderen NPC-Corporation getauscht werden können.
Da diese Übergriffe überall (Nullsec, Lowsec und Hisec) und zu jeder Zeit geschehen können, ist besondere Vorsicht geboten.
Also Piloten: auf in die Schlacht!
[1] [2] [3] [4]

Datacenter/COSMOS

Datacenter und COSMOS Agenten sind im All in bestimmten Regionen zu finden (teilweise Beacon, teilweise ausscannen) und man kann jede Missionsreihe bei einem Agenten nur einmal machen. Wenn man sie abbricht kann man später nicht weiter machen oder überspringen. Die Agenten gibt es in verschiedenen Level mit ähnlichen Belohnungen wie normale Agenten mit dem Unterschied dass die letzte Mission eines Agenten eine Storyline ist die einen ordentlichen Faction Standing-boost gibt.
Bei Datacenter Agenten kann man Tags (Hundemarken z.B. von Piraten) gegen Faction Standing eintauschen.
Diese Missionen sind nicht ganz einfach und beinhalten teilweise das grinden von Plexen für bestimmte Items daher sollte man sich vorher schlau machen und alles genau planen.
[1] [2] [3]

Ratting Guide

Ratting – wofür braucht man da einen Guide, werden vielleicht viele jetzt denken. Ich knall die Rats ab und das wars oder? Jein. Es gibt ein paar Dinge die sicher nicht allen Leuten bekannt sind und die recht nützlich zu wissen sind.



Was ist Ratting?

Vom ratten spricht man, wenn man die NPC Piraten Schiffe (auch Rats oder NPC Rats genannt) in Asteroiden Belts oder an Stargates abschießt. Jedes NPC Rat Schiff hat ein Kopfgeld das man ausgezahlt bekommt wenn man es abschießt. Von daher ist Ratting eine gute Methode um ISK zu verdienen. Zusätzlich droppen die Rats auch noch Loot und Salvage, was ebenfalls eine gute Einkommensquelle sein kann.

Die Rats in den Belts haben ein höheres Kopfgeld und droppen auch mehr Loot und mehr Salvage als die NPCs in Missionen.
Wenn jemand vom Ratting spricht, dann ist damit meistens Ratting im 0.0-Space gemeint. Im High Sec lohnt es sich kaum zu ratten, da die Rats dort nur aus Fregatten und Destroyern bestehen und wenig Kopfgeld (Bounty) einbringen.
Im Low Sec gibt es bereits größere Belt Ratten, nämlich Cruiser, Battlecruiser und Low End Battleships (bis 500.000 Isk Bounty), aber auch hier lohnt es nicht wirklich. Das Risiko von anderen Spielern abgeschossen zu werden ist hoch und jede Level 4 Mission im HighSec bringt mehr Isk ein als NPC im Low Sec zu jagen.

Wo rattet man am besten?

Jedes System in Eve hat einen Sicherheitsstatus. Systeme im 0.0 werden immer mit dem Sicherheitsstatus 0.0 angezeigt, allerdings liegt ihr tatsächlicher Sicherheitsstatus bereits unter 0. Das ist insofern interessant, da es ein Indikator ist, welche Belt Rats in den Systemen zu finden sind. Je tiefer der tatsächliche Sicherheitsstatus eines Systems, desto bessere Rats können in einem System spawnen. Die Bounty der NPC Battleships variiert von 500.000 Isk bis maximal 1.85 Mio Isk pro NPC.
Deshalb sollte man sich also möglichst ein System mit einem sehr niedrigen True Sec zum ratten aussuchen. Man sollte ebenfalls darauf achten, dass ausreichend viele Belts in dem System sind.
Ein System das zwar einen True Sec von -1.0 hat aber dafür nur 2 Belts, ist nicht wirklich gut geeignet. So ein System kann man höchstens als Nebensystem nutzen, aber nicht als Haupt-Ratting System. Denn die NPC in den zwei Belts sind sehr schnell abgeschossen und dann muss man erst mal ca. 20 Minuten auf den Respawn warten und hat in der Zeit gar nichts zu tun. Das ist nicht wirklich effektiv.
Wenn man die freie Wahl hat, dann sollte man sich am besten ein System aussuchen das 10+ Belts und einen True Sec zwischen -0.70 und -1.0 hat (Welchen True Sec ein System hat, kann man zum Beispiel bei Dotlan nachschauen). Nur in solchen Systemen findet man Belt Rats die eine Bounty von 1.85 Mio. pro Stück haben, Systeme mit einem höherem True Sec können diese High End Belt Rats nicht spawnen.

Alle Systeme in Piraten-NPC-0.0 haben einen True Sec von -1.0. Auch wenn Karten wie Dotlan anderes sagen, Piraten-NPC-0.0 haben definitiv einen broken True Sec und -1.0 in jedem System. Das lässt sich leicht überprüfen in dem man z.B. einfach mal in Venal in 2PLH-3 rattet. Dieses System hat eigentlich nur einen True Sec von -0.14 und deshalb dürfte man dort eigentlich niemals 3 BS Rats mit 1.85 Mio Bounty finden. Dass man sie aber doch dort finden kann, zeigt dass der True Sec broken ist (der broken True Sec bezieht sich allerdings nur auf die Ratten und nicht auf das Erz in den Belts).
Piraten-NPC-0.0 sind Venal, Stain, Curse und Teile von Fountain und Delve. Allerdings weitet sich der broken True Sec von Fountain und Delve auch auf die Teile von Fountain und Delve aus, die kein Pirate NPC Gebiet sind.

Was für ein Schiff benutzt man am besten zum Ratting?

Man sollte immer daran denken, das man beim Ratten keinen so starken Tank braucht wie z.B. in Level 4 Missionen oder in Deadspace Komplexen. Denn beim Ratten hat man immer nur maximal 3 NPC Battleships und 3 Frigs, oder Cruiser, oder Battlecruiser in einem Belt die man gleichzeitig tanken muss. Das Ziel sollte auf jeden Fall sein möglichst schnell viel Schaden zu machen und nicht möglichst viel tanken zu können. Geeignet sind von daher alle Schiffe die viel Schaden machen können wie z.B. Battlecruiser, Battleships und Heavy Assault Cruiser.
Hier ist ein Beispiel Fitting für eine günstige Ratting Raven: (Die Shield Hardener und der Missiles Typ sind auf Guristas angepasst und müssen bei anderen Rats getauscht werden)

[Raven, Ratting 0.0]
Ballistic Control System II
Ballistic Control System II
Ballistic Control System II
Ballistic Control System II
Power Diagnostic System II

Adaptive Invulnerability Field II
Thermic Dissipation Field II
Kinetic Deflection Field II
Shield Boost Amplifier II
Shield Boost Amplifier II
Large Shield Booster II
Prototype 100MN Microwarpdrive I
Shield Boost Amplifier II

'Malkuth' Cruise Launcher I, Scourge Cruise Missile
'Malkuth' Cruise Launcher I, Scourge Cruise Missile
'Malkuth' Cruise Launcher I, Scourge Cruise Missile
'Malkuth' Cruise Launcher I, Scourge Cruise Missile
'Malkuth' Cruise Launcher I, Scourge Cruise Missile
'Malkuth' Cruise Launcher I, Scourge Cruise Missile
Improved Cloaking Device II

Large Capacitor Control Circuit I
Large Capacitor Control Circuit I
Large Capacitor Control Circuit I

Hammerhead II x5
Hobgoblin II x5

Was sind Faction Spawns?

Faction Spawns sind die Faction Variante der normalen Belt Rats. Einen Faction Spawn kann man sehr leicht erkennen, denn sie heißen anders als die normalen Rats und haben auch eine höhere Bounty.



Wenn man es ganz genau nimmt, heißen sie eigentlich Commander Spawns. Wenn man einen Rechtsklick auf einen solchen Faction Spawn macht und sich die Info anschaut, steht dort z.B. Asteroid Guristas Commander Battleship. Es hat sich aber allgemein durchgesetzt, sie als Faction Spawns zu bezeichnen.

Jede NPC Fraktion hat ihre eigene Faction Variante:

Guristas – Dread Guristas (z.B. Dread Guristas Eradicator) – Heimat Region: Venal
Angels – Domination (z.B. Domination Throne) – Heimat Region: Curse
Sanshas – True Sansha (z.B. True Sansha's Lord) – Heimat Region: Stain
Serpentis – Shadow Serpentis (z.B. Shadow Serpentis Port Admiral) – Heimat Region: Fountain
Blood Raider – Dark Blood (z.B. Dark Blood Cardinal) – Heimat Region: Delve
Drones – Sentinent (z.B. Sentinent Matriarch Alvus)

Was sind Hauler Spawns?

Hauler Spawns sind wie der Name schon sagt, Ratten die Industrial Schiffe fliegen. Sie heißen z.B. Guristas Convoy oder Transport Ship und droppen Mineralien. Je höher die Bounty des Hauler Spawns, desto wertvoller und größer ist auch die Menge der Mineralien die sie droppen.
Wie viele Mineralien die Hauler Spawns droppen ist unterschiedlich, aber es sind immer mehrere Millionen. 6 Millionen Isogen oder 50 Millionen Tritanium pro Schiff sind keine Seltenheit, also haltet einen großen Hauler zum Abtransport bereit.
Übrigens können Hauler Spawns auch die wertvollen Named Varianten der Mining Upgrades droppen. Hauler Spawns die einzigen Rats die diese Module droppen können. Von daher ist es immer eine gute Idee in die Wracks von Hauler Spawns zu schauen, auch wenn man kein Interesse an den Mineralien hat.



Was sind Officer Spawns?

Officer Spawns sind deutlich seltener zu finden als Faction Spawns oder Hauler Spawns, mit ihrem Loot kann man dafür aber auch am meisten verdienen. Officer Spawns kommen immer mit Begleitung. Manchmal sind es 2-4 Battleships, manchmal auch 3 Frigs und 3 Cruiser. Viele Leute denken es wäre besonders schwierig Officer Spawns zu killen, aber das ist nicht richtig. Wenn man die normalen Belt Rats killen kann und damit keine Probleme hat, dann hat man mit dem Officer auch kein Problem. Er macht weder deutlich mehr Damage als die normalen NPC Battleships, noch hat er einen stärkeren Tank.
Das Loot eines Officers kann von überwältigend gut bis Müll variieren. Es droppen immer mehrere Faction Module, ein Dogtag, Munition und meistens ein oder mehrere Officer Module. Es kann aber auch vorkommen, dass kein einziges Officer Modul gedroppt hat.
Es gibt folgende Officer Spawns:

Bounty	Guristas	Serpentis	Angels	Sanshas	Blood Raiders
33,8 mio	Estamel Tharchon	Cormack Vaaja	Tobias Kruzhor	Chelm Soran	Draclira Merlonne
27 mio	Vepas Minimala	Setele Schellan	Gotan Kreiss	Vizan Ankonin	Ahremen Arkah
21,6 mio	Thon Eney	Tuvan Orth	Hakim Stormare	Selynne Mardakar	Raysere Giant
17,3 mio	Kaikka Peunato	Brynn Jerdola	Mizuro Cybon	Brokara Ryver	Tairei Namazoth

Für alle Varianten gilt eins: Wenn man einen Faction, Hauler oder Officer Spawn findet, sollte man ihn immer zu aller erst ins Ziel nehmen und abschießen.
Denn wenn man das nicht macht und zuerst die Begleitung abschießt, kann es passieren dass der Faction, Hauler oder Officer Spawn in einen anderen Belt oder zu einem Stargate flüchtet. Das passiert nicht immer, aber es kann passieren. Und grade wenn man nicht allein in einem System rattet, kann das ärgerlich werden wenn der nette Faction Spawn dann bei einem anderen Spieler im Belt auftaucht.
Das gleiche passiert manchmal auch, wenn man in einen Belt warpt in dem ein Faction oder Hauler Spawn ist und dann einfach wieder raus warpt. Wenn man dann wieder in den gleichen Belt warpt, ist der Faction, Hauler oder Officer Spawn manchmal auch in einen anderen Belt geflüchtet. Das geht sogar mehrmals hintereinander. So kann man ein lustiges „jage den Faction Spawn durch alle Belts im System“ Spiel spielen.

Es kommt des Öfteren scheinbar auch zu Verwechslungen zwischen Faction Spawns, Officer Spawns und Deadspace Overseers zu kommen.

- Faction Spawns – (z.B. Dread Guristas Extinguisher) – findet man in Belts, Anomalien und Deadspace Complexen
- Officer Spawns – (z.B. Thon Eney) – findet man nur in Belts
- Deadspace Overseer – (z.B. Screaming Dewak Humfry) – findet man nur in Deadspace Complexen

Wann und wo kann man besonders gut Faction und Officer Spawns finden?

Die besten Chancen hat man direkt nach der Downtime. Denn in der der Downtime werden alle NPC resettet. Alle Chains die vorher vielleicht vorhanden waren, verschwinden mit der Downtime.
Wenn man dann direkt nach der Downtime in einen Belt warpt, löst man einen kompletten Respawn aus. Manchmal kann man es sogar noch sehen: man warpt in einen Belt und erst 1-2 Sekunden später warpen die Rats in den Belt. Deshalb sollte man besonders wenn man mit einem schnellen Schiff unterwegs ist und die Belts absucht immer ein paar Sekunden im Belt warten. Nicht das man ansonsten noch einen Faction oder gar Officer Spawn verpasst nur weil man zu schnell war.

Am häufigsten spawnen Officer in Systemen mit einem sehr niedrigen True Sec. Einige Leute sagen Officer können nur in Systemen ab einem True Sec von -0.75 spawnen. Andere sagen sie hätten bereits Officer Spawns in Systemen mit deutlich höherem True Sec gefunden. Officer spawnen einfach zu selten um da wirklich 100%-tige Aussagen drüber treffen zu können.
Die Chance einen Officer wirklich zu sehen steigt aber mit sinkendem True Sec.
Ebenfalls sicher ist, dass Officer gerne in ihrer Heimat Region und in der direkten Nähe spawnen. Zum Beispiel ist die Chance Estamel zu finden am größten in Venal und in Systemen die in Regionen liegen die sehr nah an Venal liegen z.B. DKUK-G in Deklein.
Das gleiche was für Officer Spawns gilt, gilt auch für Faction Spawns.

[1]

Handel in New Eden

EvE, unendliche Weiten, Welten - die nie ein POD zuvor betreten hat . . . .
achso, das war ja eine andere Geschichte.
EVE bietet unzählige spielerische Möglichkeiten. Zum einen wieweit man mit der „Umwelt“ interagieren kann, Missionen, PvP an jeder Ecke, Handel . . .

Handel, genau darum soll es hier gehen. Der Wirtschaftskreislauf ist ein gutes Ebenbild des im RL (Real Life, reales Leben) anzutreffenden. Bis auf ganz wenige Ausnahmen wird der Markt komplett von Spielern kontrolliert. D.h. Player kaufen Mineralien, produzieren, verkaufen, zwischenverkaufen, verbrauchen sämtliche Items selbst. CCP (der Entwickler) hat bereits einen Wirtschaftsprofessor eingestellt der mit seinem Team die Wirtschaft in EVE aktiv verfolgt.
Die hier geschriebenen Worte geben keine Garantie auf Richtigkeit und/oder Vollständigkeit und/oder als Versprechen immer Erfolg zu haben. Es ist klar dass einige die hier genannten Artikel ausprobieren werden und somit die Konkurrenz zu groß wird, was natürlich den Gewinn schmälert. Allerdings sollen hier nur einige Ideen aufgeworfen werden wie/welche Überlegungen denn man anstellen kann/sollte wenn man sich im Markt-PvP (ja, auch im Markt herrscht Krieg) beteiligen möchte.

Allgemeines

Traden ist eine Beschäftigung die einfach mal so nebenher laufen kann und obendrein noch ordentlich Kohle bringen kann.
Als Neuling stellen sich da wohl am häufigsten die Fragen WIE, WO, WOMIT??
Nach und nach sollen die nächsten Seiten ein wenig Licht in das Mysterium Handeln bringen.

Viel zu oft ist zu lesen, das man viel Geld haben muss um Handeln zu können – **FALSCH!!**
Selbst die von Anfang an mitgegebenen 5′000 ISK lassen sich auf viele Varianten einsetzen. Des Weiteren ist die erste Million relativ schnell errungen (nicht so langwierig wie im RL ;-)) und somit auch ein kleiner finanzieller Spielraum. Es gibt mehr als genug Items die weniger als eine Million kosten und zum Handeln prädestiniert sind. Sicher, mit mehr Geld auf dem Konto lässt sich komfortabler handeln, aber Gewinn – und darum geht es beim handeln ja – macht man mit jedem eingesetzten ISK.
Weiterhin heißt es auch immer, dass man einen übergroßen Hauler (Transportschiff) braucht um auch die Waren transportieren zu können – wieder **FALSCH!!**
Skillbücher oder Salvagingparts (um nur einige zu nennen) sind alles Gegenstände die kaum Platz beanspruchen und selbst im Shuttle transportierbar sind (und Shuttle kann JEDER fliegen!) und sollte ein Item auch mal etwas größer sein, so reicht öfters trotzdem noch eine Fregatte.

Strategien

Beim Handeln selbst können verschiedene Taktiken angewendet werden, die gebräuchlichsten im Folgenden. Einige Arten können natürlich untereinander auch kombiniert werden.

A) Regionshandel

Ein sehr aufwändiges Verfahren ist der Regionshandel, dafür kann er im Gegenzug sehr lohnenswert sein. Das Grundprinzip in EvE ist, dass man immer nur Einsicht in die Preise einer Region hat. Macht man nun eine Runde durch verschiedene Systeme und notiert sich dazu die Preise (und ggf. Orte) einiger favorisierten Artikel, wird man teilweise einen recht großen Preisunterschied in den Sell-Order ausmachen können.

In dem Fall heißt es nun Zuschlagen bevor es ein anderer tut. Also in einer Region wo man dieses Teil günstig gesehen hat erstehen und in die Region befördern in der es den meisten Umsatz bringt.
Auch das Versorgen von nicht so üppig im Markt bedienten Systemen kann sich lohnen, da man sich in dem Falle das ständige Ändern der Preise gegenüber der Konkurrenz entledigt und außerdem höhere Gewinne erwirtschaftet, da man ja (nahezu) alleiniger Anbieter in diesem Gebiet ist. Als kleiner Monopolist reicht es schon, wenn sich im Umkreis von fünf Systemen kein anderer Anbieter befindet.

Tradinglevel:	medium
Aufwand:	medium bis hoch
Geldfluss:	je nach Bedarf zügig
Geldmittel:	minimal bis ultimo

B) Diktator

Eine weitere Handelsmöglichkeit ist das aufkaufen aller anderen verfügbaren Angebote und dann alles zu seinen eigenen Wunschpreis reinstellen (ein neuer Preisdiktator wurde geboren).
Beispiel am Item XYZ:
Im Markt stehen folgende Order:

Menge	**Preis**
5	67’533,22
1	67’533,38
15	68’000,00
45	69’999,99
613	105’312,56
…	

Vorgehen: alle Gegenstände unter 70k aufkaufen und zum neuen Preis von z.B. 104’400,00 ISK wieder reinstellen.

66	104’400,00
613	105’312,56
…	

Investitionskosten ca. 4,58mio ISK; im Verkauf 6,9mio ISK; macht einen Gewinn von ca. 2,3mio ISK.

Tradinglevel:	medium
Aufwand:	gering
Geldfluss:	je nach Bedarf zügig
Geldmittel:	je nach Item medium bis ultimo

C) Bedarfsdeckung

Wie in der Methodik des Regionshandels fliegt man durch mehrere Regionen, vergleicht aber zusätzlich noch die Buy-Order. Ist nun in irgendeinem Falle die Buy-Order höher als die Sell-Order so hat man genau die Differenz als Profit zu verzeichnen.
Das beste Beispiel dieser Kategorie sind wohl die so genannten Trade-Goods. Dies sind Waren, die von NPCs vertrieben werden und keinen besonderen Nutzen im Spiel haben. Andere NPCs kaufen ebendiese Waren für einen etwas höheren Betrag wieder auf. Die Preise passen sich dynamisch an, soll heißen wenn jetzt der verfügbare Stapel an Items aufgekauft wurde, wird der Preis auf dieser Station höher (größere Nachfrage = höherer Preis). Ebenso gilt das für den Aufkaufort: ist die Kauforder erfüllt sinkt der Preis (viel Ware = niedriger Preis). Die NPC-Order füllen sich immer automatisch, die Stapelgröße gibt die maximal gleichzeitig handelbare Menge an. NPC-Kauforder im Lowsec zahlen meist besser als die im Hisec ansässigen. Über mehrere DownTime‘s werden die NPC-Preise auf Standardwert resettet.

Etliche dieser Trade-Goods verlangen einiges an zur Verfügung stehenden Laderaum, was einen Frachter oder zumindest ein Transportschiff notwendig macht.

Tradinglevel: medium
Aufwand: medium
Geldfluss: instant
Geldmittel: minimal bis ultimo

D) Kauforder

Am günstigsten bekommt man seine Ware direkt vom Produzenten. Hat man aber keinen Direktkontakt zu einem so geht man halt den Umweg über den Markt durch das Setzen von Kauforder (Buyorder). Der hier zugrunde liegende Nachteil ist, dass man zusätzlich Maklergebühren zu bezahlen hat, die aber durch Skills und Standing zur Station minimiert werden können. Weiterhin muss man in diesem Fall auf seine Güter warten – hier kommt die Geduld eines jeden Händler zum Tragen.

Tradinglevel: medium
Aufwand: medium
Geldfluss: träge
Geldmittel: minimal bis ultimo

E) Schrott ?!?

Was soll diese Kategorie wohl sagen?
Ganz einfach: alles lässt sich zu Geld machen!
Im Einzelnem sind hier die Gütern zu nennen, die die Missionsrunner für wertlos befinden und „entsorgen" – idealerweise über die Buyorder die einem selbst gehört :-)
Die Ideale Herangehensweise um einen solchen Ort zu finden ist in der Rubrik Tradehubs beschrieben. Um zu ermitteln welche Items überhaupt gehen empfiehlt es sich mal selbst ein paar (10-20) Missionen bei dem dortigen Agenten zu fliegen und zu looten, oder einem Corpmember hinterherlooten. Die gesammelten Werke dieser Aktion heißt es dann zu analysieren und die Artikel raussuchen die am meisten vertreten sind, einigermaßen etwas Wert sind und im Markt nicht allzu kampfintensive Buyorder zu finden sind.
Die nun superbillig eingekauften Waren verkauft man nun wieder gewinnbringend, was allerdings wohl eher träge vollzogen wird. Besser ist es dann diese Waren einzuschmelzen (refinen) und die daraus gewonnenen Mineralien in den Markt zu werfen.

Tradinglevel: medium
Aufwand: medium
Geldfluss: medium bis träge
Geldmittel: minimal bis ultimo

F) Stationshandel

Das Deluxemodell des Handels ist es auf *einer* Station seine Geschäfte zu erledigen.
Diese Art seine Brötchen zu verdienen verlangt erweiterte Marktkenntnis und viel Flexibilität. Geduld und Ausdauer gepaart mit einer Portion Glück ist hier das A und O. Das Prinzip dagegen ist recht einfach: Kaufen (per Kauforder) und verkaufen (per Sellorder) auf einer Station erspart einem das zeitaufwändige Transportieren der Güter. Dafür bieten sich besonders die Tradehubs (siehe weiter unten) an, denn da ist das Handelsvolumen größer als an anderen Orten. Allerdings ist die Gewinnspanne dadurch meist nicht sehr hoch, was aber die großen Margen ausgleichen. Größere Liquidität hat bei dieser Art zu handeln wesentliche Vorteile, da man sich gleichzeitig um mehrere Items kümmern kann.

Die oben genannte Geduld ist erforderlich, da in den Tradehubs sehr gerne die Leute ihre Order um 0,01 ISK über/unter das eigene Gebot ändern. Deswegen kommt auch die Ausdauer zum Tragen – ein hartnäckiger Kampf kann für sich entschieden werden wenn der Konkurrent aufgibt. Und zu guter Letzt das Glück, das hat man wenn auf einmal die eigene Buyorder zur Gänze erfüllt wurde oder die eben in den Markt gestellten Waren instant weggekauft wurden.

Tradinglevel: hoch
Aufwand: medium bis hoch
Geldfluss: instant bis schleppend
Geldmittel: ultimo

Die Einstufung des Tradinglevels soll keineswegs vor der Art des Handelns abschrecken, er gibt nur den Aufwand und die notwendigen Kenntnisse im Gesamten wieder. Am Aufwand zeigt sich inwieweit und wie oft man selbst Hand anlegen muss, also ständig Kauforder ändern oder stupides Systemgehopse. Der Geldfluss-Indikator soll anzeigen wie schnell man mit Gewinn rechnen kann - alles unter der Voraussetzung man hat sich bei der Itemsfestlegung nicht allzu blöde angestellt hat. Und zu guter Letzt die Geldmittel die Idealerweise vorher schon vorhanden sind um effektiv die jeweilige Art zu handeln auszuüben.
Wie immer alle Angaben ohne Gewähr - die Bewertungen sind eine Einschätzungen, es ist durchaus möglich, dass der eine oder andere zu einer differenzierten Abstufung tendiert.

X) Betonpfeiler

Als Noob eignen sich besonders Skills als Handelsware. Der Vorteil: jeder braucht Skills und die NPCs decken nicht alle Gebiete (Regionen) ab und zu deren Transport reicht ein Shuttle. Weiterhin bietet sich an die Skills an Tradehubs zu verkaufen, trotz dass eine NPC-Sellorder nur einige Sprünge entfernt ist. DENN: Die Pod-Piloten sind faul! Sie wollen alles von einem Punkt (am besten dort wo sie gerade sind) sofort erstehen.
Um mal ein Beispiel zu nennen:
die ganze Reihe der Ore-Processing-Skills
* Variante A: Region suchen wo es die nicht gibt und örtlichen Tradehub suchen und versorgen → Verkaufspreis so ca. 150-300% über Einkaufspreis (Abhängig von örtlichen Besucherzahlen, Nötigkeit des Skills, Konkurrenz, . . .)
* Variante B (am Beispiel Jita): wenn der Skill bei den NPCs (Kisogo) 90k ISK kosten, dann lässt der sich locker für 120k ISK in Jita verhökern, eben weil die Leute zu faul sind → Verkaufspreis ca. 120-130% gegenüber Einkaufspreis, dafür aber mehr Verkäufe im selben Zeitraum wie Variante A → mehr Umsatz

Auch logisches Denken führt zu neuen Einnahmequellen. Jede Rasse hat einen spezialisierten Waffentyp (Gallente: Hybrid, Drohnen; Amarr: Laser; . . .) diese brauchen natürlich auch Skills. Und besonders die Specialisationsskills sind nicht überall zu finden. Wenn sich nun ein Amarr in den Minmatar-Raum verirrt hat und ihm gerade da einfällt, er könnte ja mal die Spezialisierung skillen, dann ist dass *die* Möglichkeit ein Geschäft zu machen.
Das Handeln ist natürlich nicht auf Skills beschränkt andere Items wie Module jeder Art, Munition und/oder TradeGoods bieten ein reichhaltiges Angebot aus denen man sich halt nur die Rosinen picken muss. Deswegen ist es das Beste sich 2 oder 3 (später sicher mehr) verschiedene Items raussuchen und diese in verschiedenen Regionen vergleichen. Preishits und -wucher aufschreiben und dann so schnell wie möglich die Orte, wo die Waren rar sind versorgen und immer einen Schritt schneller als die Konkurrenz sein.

Fertigkeiten

Wie sangen die Beatles einst „All you need is SKILL . . . .“ (so oder ähnlich)

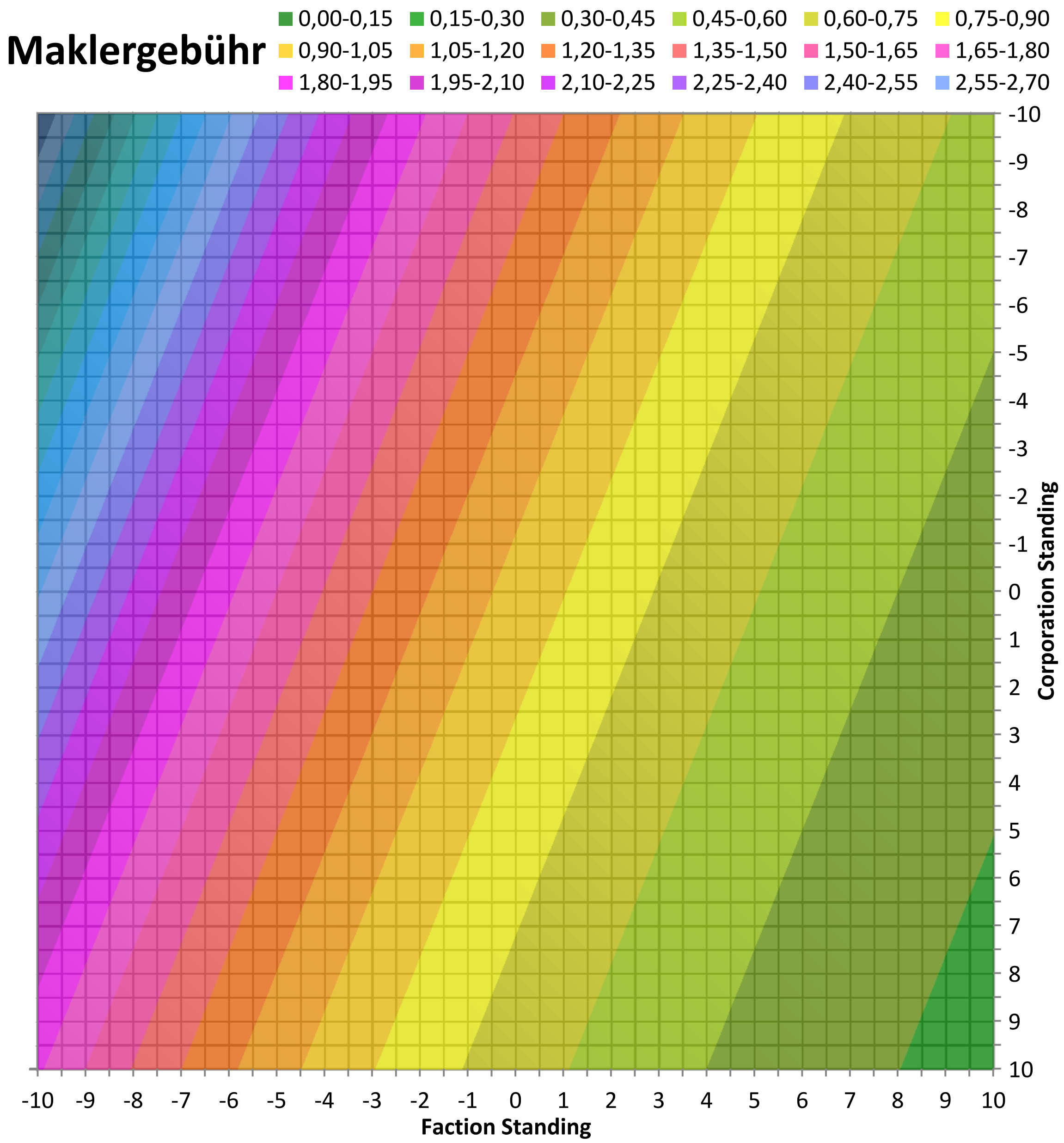
Es gibt diverse Tradeskills die das Händlerleben einfacher gestalten. Zum einen die
Skills, die die Marktslots erhöhen: je Level **Trade** +4; **Retail** +8; **Wholesale** +16; **Tycoon** +32; das machen in Summe maximal 300 Marktorder plus die 4 von Anfang an gegebenen.
Zum Sparen eignen sich die Skills **Accounting** (-10% Transaktionssteuer je Lvl) und **Broker Relations** (-5% Steuer auf kosten Marktordererstellung), letzterer lässt sich noch mit Standing zur Station verbessern.
Gerade im Weltall oder mehrere Systeme weg aber trotzdem ein Gegenstand verkaufen? Kein Problem: **Marketing** hilf da weiter, für jedes Skilllevel dürfen die Items, die man verkaufen will weiter weg sein.
Kaufen kann man regionsweit sofort alles was da ist, aber um eine Kauforder zu erstellen die nicht auf derselben Station sein soll wie man selber ist, dazu braucht man **Procurement** - je höher der Lvl, desto weiter weg darf die Wunschstation sein. In Kombination dazu gibt es den Skill **Visibility**, denn wenn die erstellte Order ein bestimmtes Gebiet abdecken soll (System, 1 jump, 2 jumps, . . .) dann muss dieser erlernt werden.
Und der wichtigste Skill dieser Kategorie: **Daytrading** - dieser ermöglicht seine eigenen Order von der Ferne zu ändern, d.h. man kann seine Missions machen und nebenbei noch die Marktgeschäfte erledigen (in Kombination mit den anderen Skills umso besser und effektiver).
Bleiben noch 3 weitere Skills übrig; zwei davon sind für mehr Verträge (einmal Corp: **Corporation Contracting**, einmal selbst: **Contracting**) und ein weiterer senkt die Hinterlegungsgebühr für Marktkauforder (**Margin Trading**).

Steuern

Wie bereits im vorangegangenen Absatz genannt werden im Markt Steuern fällig. Dies sind zum einen die Transaktionssteuer und zum anderen die Broker Gebühr (Broker Fee).
Wenn man alles per Direktkauf ersteht bzw. Buyorder bedient bemerkt man diese erst gar nicht. Sowie man aber selbst einen Gegenstand in den Markt stellt (oder als Buyorder anfordert) ist die Transaktionssteuer fällig. Diese kann mit dem Skill Accounting um 10% je Level gesenkt werden – was bei einem Grundwert von 1,5% mit diesem Skill auf 5 runter auf 0,75% fällt.
Eine zusätzliche Gebühr wird aufgeschlagen sowie man einen „Broker“ beansprucht, was immer der Fall ist wenn man eine Buyorder erstellt. Ein NPC managt dann diese Order und verlangt 1% für seine Dienste. Mit dem Skill Broker Relations senkt man diese je Level um 5%. Weitere Vorteile bekommt man durch positives Ansehen zur Corp und Fraktion der Handelsstation (der Skill Connection wirkt hier nicht!). Mit viel Aufwand lässt sich die Broker Gebühr auf ein Minimum von 0,1875% senken.

$$BrokerFee\ [\%] = \frac{1{,}000\% - 0{,}050\% \times BrokerRelationsSkillLevel}{2^{(0{,}140 \times FactionAnsehen + 0{,}060 \times CorporationAnsehen)}}$$

$$BrokerFee\ [\%] = \frac{1{,}000\% - 0{,}050\% \times \mathbf{5}}{2^{(0{,}1400 \times \mathbf{10{,}0} + 0{,}060 \times \mathbf{10{,}0})}} = 0{,}1875\%$$



Das Diagramm zeigt die Marktsteuern (in Prozent) bei dem jeweiligen Faction- bzw. Corpansehen (mit Broker Relation Level 0).
In der Excel-Datei, die diesem Dokument beiliegt, kann die persönliche Marktsteuer nachgerechnet bzw. das Diagramm an eigene Skills angepasst werden.

Step-by-Step

Jetzt wird's bunt! Damit man weiß wo hin geklickt werden muss, damit das richtige passiert.

A) Buyorder (Kauforder)



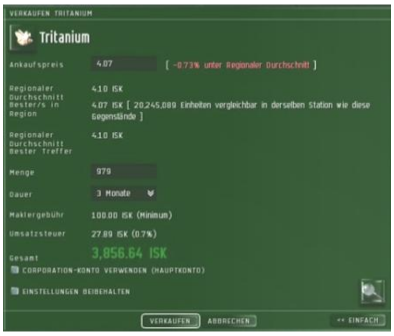


Um eine Kauforder einzustellen einfach das gewünschte Item im Markt anwählen und unten rechts auf den Button „Kaufauftrag platzieren“ klicken. Im nun erscheinenden Fenster erschlägt es einen fast vor Einstellungsmöglichkeiten. Aber nur fast.

Der **Ort** ist die aktuelle Station, aber wir haben gelernt das alles erskillbar ist, so kann mit einem Klick auf diese und den entsprechenden Skills vorausgesetzt die Lokation der Order geändert werden. Unter **Angebotspreis** schreibt man seinen ISK-Betrag, den man bereit ist zu zahlen. Die **Menge** sagt wie viel und **Minimum** ab welcher Stapelgröße die Order gelten soll. Sofort, ein Tag, 3 Tage, Woche, 2 Wochen, Monat oder 3 Monate sind die Möglichkeiten für die **Angebotsdauer** (wie lange es im Markt stehen soll). Vorauszahlungen werden bei nicht vollständigen Buyorder wieder zurückgezahlt – spätestens zur/nach Downtime. Die **Reichweite** legt das Gebiet fest über das man seine Waren dann einsammeln möchte (von Station, System bis Region). Als CEO, Direktor oder mit entsprechender Rolle kann man Order auch im **Namen der Corp** erlassen. Eingekaufte Items landen - neben weiteren Items die der Corp aus anderen Quellen zufließen - im Hangar „Marktlieferungen“. Und schlussendlich: ein Haken im „**Einstellungen behalten**“ merkt sich für das nächste Mal die Einstellungen Dauer, Reichweite und im Namen der Corp.

B) Sellorder (Verkaufsorder)





Mit einem Rechtsklick auf ein Item und dann „verkaufen“ bekommt man nur den aktuellen Direkthandel (Buyorder von jemanden anderen) vorgeschlagen. Ein Klick auf „Erweitert“ aber birgt ein ähnliches Einstellungsfenster wie beim erstellen einer Kauforder. Außer der Reichweite, die hier fehlt, sind alle Felder so wie bei der Kauforder zu betrachten. Bei dieser Orderart kommt auch die erwähnte Umsatzsteuer zum tragen. Je nach Skill und eingesetzte ISK in diese Order kann da auch ein kleines Vermögen drauf gehen.

C) Settings

In den Markteinstellungen kann man diverse Filteroptionen aktivieren. Unter anderem lässt sich ein



Mindest- oder/und Höchstbetrag angeben, die Reichweite einschränken oder 0.0/Lowsec/Hisec-Order ein/ausblenden. Als kleine Fittinghilfe lassen sich auch die Angebote nach restlichen PG und CPU bzw. Skills einschränken. Einen boost gegen Lag bringt das deaktivieren des automatischen aktualisieren der Marktdaten.

D) Verträge (Contracts)



Um Angebote überregional oder nur einer bestimmten Person/Corp/Ally zur Verfügung zu stellen gibt es die Verträge. Über vier Seiten werden diese erstellt.
Auf der ersten gibt man den Typ des Vertrages und die Sichtbarkeit (öffentlich, bestimmte Person/Corp/Ally, eigene Corp oder eigene Ally) an. Der Haken für „Im Namen von CORPNAME“ funktioniert nur, wenn die Corp dort ein Büro hat und von dort Verträge erstellt.

Auf der zweiten Seite findet die Itemauswahl statt. Wenn man im Vorfeld die entsprechenden Gegenstände ausgewählt hat kann man diese Seite mit „weiter“ überspringen. Mit einem Rechtsklick können Stapel hier noch geteilt werden.



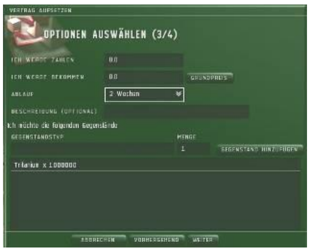


Auktion



Startgebot beträgt 1mio ISK; jeder Bietvorgang ist 10% dieses Startgebotes; Zeitraum ist max. eine Woche

Gegenstandstausch



Geben/Nehmen an ISK eintragbar; Gegenstände geben war eine Seite vorher; Gegenstände bekommen in untere Liste eintragen;
Zeitraum ist max. zwei Wochen

Transport



Startort ist Lagerort; Ziel eingeben und Station auswählen; Belohnung bekommt der Spediteur; Sicherheit hat dieser zu zahlen wenn der das Paket öffnet oder nicht innerhalb der Abschluss-Zeit ausliefert







Auf Seite vier noch einmal gründlich alle Angaben kontrollieren und mit einen Klick auf „Fertig“ übernehmen, eine Kontrollfrage hinterfragt nochmal diese Aktion.

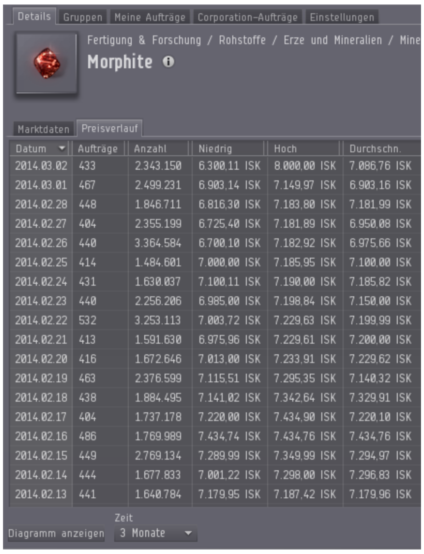


Vorsicht ist bei jeder Vertragsart geboten, da es genügend falsche Hasen gibt die versuchen auf jede erdenkliche Art an Geld zu kommen. Unter anderem auch in dem Verträge „gefälscht“ (Beschreibung anders als Inhalt) werden oder der Empfänger zur schnellen Annahme gedrängt wird.
Beendete Verträge können von jedem eingesehen werden („zeige Verträge“ in Einstellungen des Infofenster der Corp/Char/Ally). Ausgenommen davon sind Verträge die persönlich direkt an eine Corporation oder einen Charakter oder Allianz ausgestellt wurden. Auch nachträgliches Beitreten in die Corp oder Allianz zeigt nicht deren private vergangene Verträge, da die Erstellungszeit gültig ist.



Marktanalyse

Der Preisverlauf des Marktfensters gibt einen guten Überblick über die in letzter Zeit verkauften Güter (für jedes Item einen eigenen).
Die graphische Übersicht zeigt auf der waagerechten Achse die Zeit. Die grünen Balken am unteren Rand stellen das für den jeweiligen Tag umgesetzte Volumen dar, abzulesen auf der rechten Seite.
Die gelben Punkte weisen den täglichen Mittelwert (ISK) aus, der rötliche Bereich den jeweiligen Tageshöchst- und -tiefststand (ISK) und die beiden Linien den gleitenden 20-Tages-Mittelwert (grün) bzw. den 5-Tages-Mittelwert (rot). Einzelne Anzeigen lassen sich per Rechtsklick auf den Graphen (de)aktivieren.
Wer lieber eindeutige Zahlen mag ist mit der Tabellarischen Ansicht besser bedient. Diese zeigt Datum, getätigte Order, gehandeltes Volumen und Min- und Maxwerte jedes Items an. Durch einen Klick auf die Spaltentitel lassen diese sich auch sortieren.
In beiden Darstellungen lässt sich über ein DropDownfeld der zu betrachtende Zeitraum einstellen.



Details | Gruppen | Meine Aufträge | Corporation-Aufträge | Einstellungen

Fertigung & Forschung / Rohstoffe / Erze und Mineralien / Mine

Morphite

Marktdaten | Preisverlauf

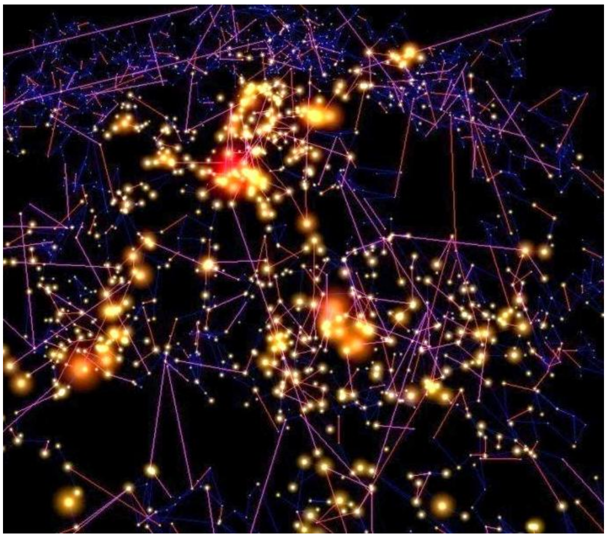
Datum	Aufträge	Anzahl	Niedrig	Hoch	Durchschn.
2014.03.02	433	2.343.150	6.300,11 ISK	8.000,00 ISK	7.086,76 ISK
2014.03.01	467	2.499.231	6.903,14 ISK	7.149,97 ISK	6.903,16 ISK
2014.02.28	448	1.846.711	6.816,30 ISK	7.183,80 ISK	7.181,99 ISK
2014.02.27	404	2.355.199	6.725,40 ISK	7.181,89 ISK	6.950,08 ISK
2014.02.26	440	3.364.584	6.700,10 ISK	7.182,92 ISK	6.975,66 ISK
2014.02.25	414	1.484.601	7.000,00 ISK	7.185,95 ISK	7.100,00 ISK
2014.02.24	431	1.630.037	7.100,11 ISK	7.190,00 ISK	7.185,82 ISK
2014.02.23	440	2.256.206	6.985,00 ISK	7.198,84 ISK	7.150,00 ISK
2014.02.22	532	3.253.113	7.003,72 ISK	7.229,63 ISK	7.199,99 ISK
2014.02.21	413	1.591.630	6.975,96 ISK	7.229,61 ISK	7.200,00 ISK
2014.02.20	416	1.672.646	7.013,00 ISK	7.233,91 ISK	7.229,62 ISK
2014.02.19	463	2.376.599	7.115,51 ISK	7.295,35 ISK	7.140,32 ISK
2014.02.18	438	1.884.495	7.141,02 ISK	7.342,64 ISK	7.329,91 ISK
2014.02.17	404	1.737.178	7.220,00 ISK	7.434,90 ISK	7.220,10 ISK
2014.02.16	486	1.769.989	7.434,74 ISK	7.434,76 ISK	7.434,76 ISK
2014.02.15	449	2.769.134	7.289,99 ISK	7.349,99 ISK	7.294,97 ISK
2014.02.14	444	1.677.833	7.001,22 ISK	7.298,00 ISK	7.296,83 ISK
2014.02.13	441	1.640.784	7.179,95 ISK	7.187,42 ISK	7.179,96 ISK

Zeit
Diagramm anzeigen | 3 Monate

Tradehubs

Region	System(e)
Devoid	Esescama
Domain	Amarr
Essence	Oursulaert
Heimatar	Rens
Metropolis	Hek
Sinq Liason	Aunia; Dodixie
Tash Murkon	Tash Murkon Prime
The Citadel	Motsu, Uedama
The Forge	**Jita** (DER Handelsposten)
Verge Vendor	Cistuvaert

Diese Tabelle gibt ein paar der größten Handelsposten in EvE wieder, ist aber nicht vollständig.
Um selber einen guten Ausgangspunkt zum Handeln zu finden, schaut man sich am besten auf der Karte um. Durch die Aktivierung von „Piloten im System" werden einige Systeme mit roten Punkten hervorgehoben, mal mehr, mal weniger intensiv. In diesen Systemen befinden sich meist gute Level-4 Agenten und/oder liegen zentral in der jeweiligen Region und sind so zum Anlaufpunkt geworden.
Eine Alternative ist es auch die Marktorder eines gängigen Items sich anzeigen zu lassen und zu schauen in welchen System(en) die meisten Order sind.



Neue Wege

Wer nun glaubt der Markt sei alles was sich als Handelsplattform anbietet, den muss man schwer enttäuschen!
Als überregionale Handelsmöglichkeit sind die Verträge (Contracts) eine gute Möglichkeit seine Ware feilzubieten. Unter Umständen befindet sich aber auch das eine oder andere Schnäppchen unter ihnen, das es zu finden gilt.
Weiterhin seien noch die Chatchannels genannt. Die offiziellen Handelschannels befinden sich in der Kategorie „Trade“ und sind in unterschiedliche Rubriken eingeteilt, allerdings ist dort die Verkaufssprache Englisch.

Grundsätze

- „Geduld, junger Padawan du lernen musst!“
  Recht hat er, der Yoda – GEDULD ist die oberste Tugend eines (professionellen) Händlers
- KEIN Händler wird dir seine (gut laufende) Produkte nennen und wenn er es doch tut, dann sei dir versichert: er sagt es auch vielen anderen!
- Markt ist PvP - nur weil du deinen Gegner nicht siehst heißt das noch lange nicht das er nicht da ist
- die POD-Piloten sind faul, sie wollen alles dort wo sie sind und zwar SOFORT
- Jita ist DER Umschlagsplatz schlechthin, aber nicht immer der billigste!
- abgelegene System = viel Gewinn, aber wenig Umsatz
- Tradehubs = wenig Gewinn, aber viel Umsatz
- Mut zum Risiko - was heute billig ist, kann morgen schon doppelt so teuer sein - und umgekehrt
- Gewinne maximieren: wie im RL auch von Firmen angewandt – billiger einkaufen, teurer verkaufen
- …

Weltengänger

Die wohl größten Geschäftemacher im Roddenberry-Universum sind die Ferengi.
Ein kleiner Auszug ihrer Erwerbsregeln im Anschluss – alle restlichen können hier eingesehen werden.
Dazu jeweils ein kleiner Kommentar zum EvE’schen Universum.

9.) Instinkt plus günstige Gelegenheit ergibt Profit
- mit der Zeit hat man das im Blut

34.) Frieden ist gut für den Profit

35.) Krieg ist gut für den Profit
- besonders 35. An Kriegsschauplätzen ist mehr Bedarf an Ware → mehr Profit

42.) Verhandle nur, wenn du in jedem Fall Profit davonträgst
- sonst macht’s ja wohl keinen Sinn

55.) Verkaufe immer mit dem höchstmöglichen Profit
- ohne Worte

57.) Gute Kunden sind fast so rar wie Latinum; ehre sie!
- Stammkunden sind immer gut!

62.) Je riskanter der Weg, desto größer der Profit
- 0.0 und Lowsecgebiete bringen mehr Profit

71.) Glücksspiel und Geschäft haben zwei Dinge gemeinsam: Risiko und Latinum
- in EvE’schen Falle ISK statt Latinum

78.) Jede Minute wird ein Kunde geboren
- YARRR, No0bs kommt her!
82.) Ein kluger Kunde ist kein guter Kunde
- wenn der Kunde weiß was es wirklich kostet, macht's das handeln nur schwerer
104.) Geld wird niemals verdient: Es wird entweder gewonnen oder verloren
- das gewinnen sollte mehr angestrebt werden
108.) Eine Frau mit Kleidern ist dasselbe wie ein Mann ohne Profit
- öhm, genau!
132.) Je begehrter das Produkt, desto teurer wird es
- Nachfrage regelt den Preis
140.) Die Antwort zu schnellem und einfachem Profit ist: kaufe billig, verkaufe teuer
- diese Philosophie hat dieses Kapitel hoffentlich vermittelt
156.) Selbst in den schlimmsten Zeiten kann man Profit machen
- nochmals erwähnt: ALLES ist handelbar
218.) Kauf nie ohne zu wissen, was Du kaufst
- Verträge genau ansehen vor der Annahme!

Händlerlatein

BPC	BluePrintCopy	Kopie einer Blaupause
BPO	BluePrintOriginal	originale Blaupause
ETC	EveTimeCode	Spielzeitticket
GTC	GameTimeCard	Spielzeitticket
WTA	Want To Auction	Möchte Versteigern
WTB	Want To Buy	Möchte Kaufen
WTS	Want To Sell	Möchte Verkaufen
WTT	Want To Trade	Möchte Handeln/Tauschen

Die Marktwirtschaft und Strategien am Markt sollten nun in den Grundzügen verstanden worden sein. Alles Weitere erfährt man wie immer in der Praxis nach dem trial-and-error-Prinzip (Versuch und Fehler).

Bergbau

by [Darkblad]

Der Weltraum, unendliche … Möglichkeiten! Wenn man ein Schiff hat. Das muss erst produziert werden. Dafür werden Minerale benötigt. Die stammen zuerst nur aus dem Erz der Asteroids (Asteroiden, Roids). Du gewinnst es aus ihnen nur durch Mining. Und bei Schiffen ist der Bedarf an Mineralen nicht erschöpft. Auch nahezu alle weiteren Module, Strukturen und unzählige weitere Items (Gegenstände) in EVE bestehen aus eben diesen Mineralen. Dadurch ist Mining der Grundstock aller Aktivitäten in EVE. Es gibt natürlich noch weitere Rohstoffe, die einerseits zusätzlich (für fortgeschrittene Versionen) oder allein (wie zum Beispiel für Implantate) notwendig sind. Aber an Mineralen besteht der größte Bedarf.

Von vielen belächelt, manchmal sogar verachtet oder gejagt und abgeschossen, sind es trotz allem die Spieler, die sich für den Weg des Miners (Bergmannes) entscheiden, die diesen Verächtern überhaupt erst die Möglichkeit geben, in einem Schiff zu sitzen. Andererseits würde der Miner aber auch arbeitslos, wenn niemand Schiffe fliegen – und im Kampf verlieren – würde. Da EVE aber aus Konflikt und PvP besteht, ist der Kreislauf geschlossen. Ohne Minerale gäbe es keine Schiffe, Module usw. Aber ohne Schiffsverluste gäbe es auch keinen Bedarf (mehr) an Schiffen und Modulen!

Wenn Ihr das nächste Mal einen Miner abschießt, denkt daran: Die Miner sind diejenigen, welche es überhaupt möglich machen, dass man in einem Kampfschiff sitzen kann (das auch noch mit Modulen ausgestattet ist). Und je mehr Miner, desto billiger werden diese Schiffe! Im Gegenzug denkt daran, Ihr Miner, dass Ihr auf Euren gesammelten Erzen und Mineralen sitzen bleiben würdet, wenn alle friedlich miteinander umgingen. Zerstörung bedeutet Neuanfänge!

Erze
Veldspar
Scordite
Pyroxeres
Plagioclase
Omber
Kernite
Jaspet
Hemorphite
Hedbergite
Gneiss
Dark Ochre
Spodumain
Crokite
Bistot
Arkonor
Mercoxit

Was sind nun diese Asteroiden und Minerale?

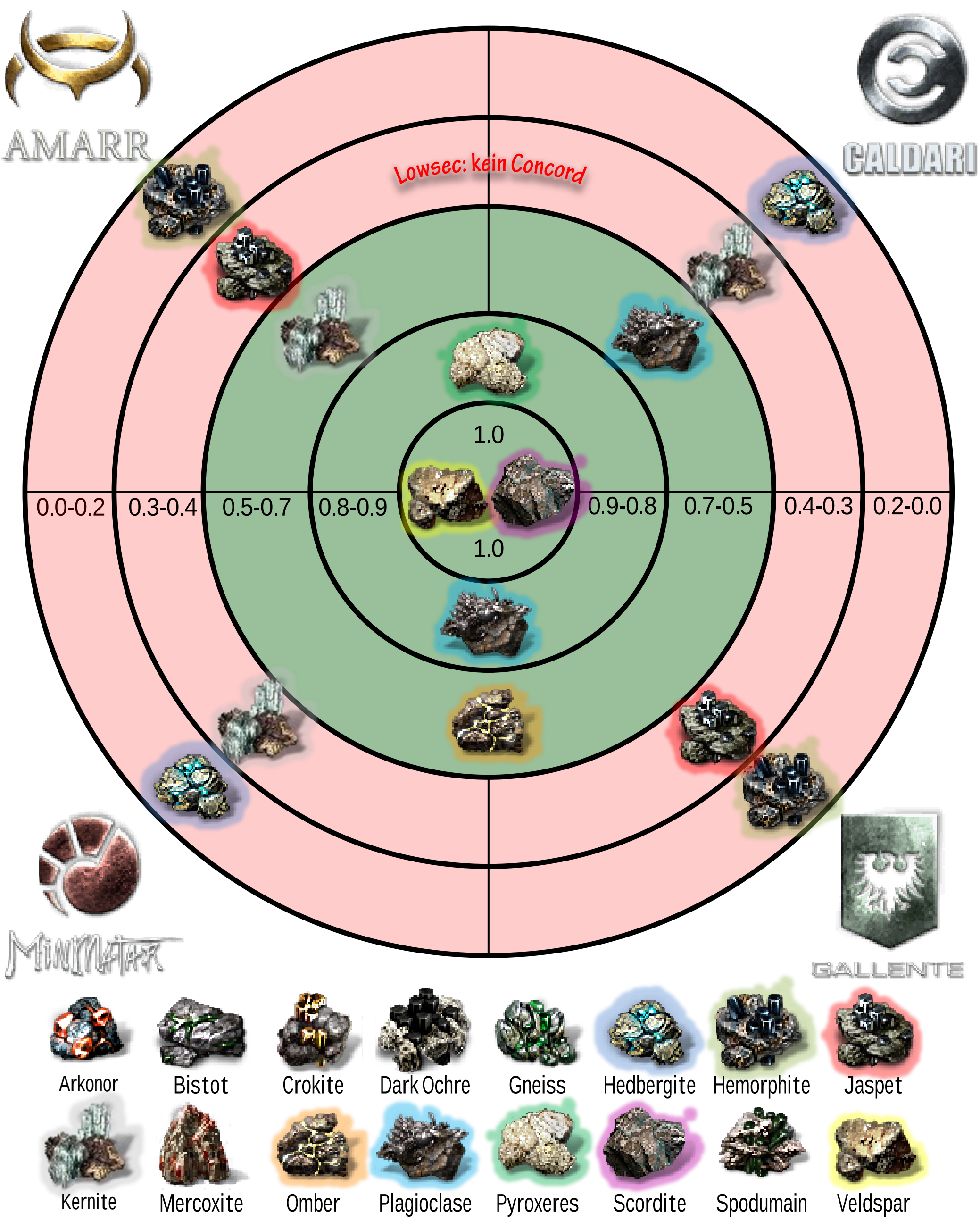
Die Erze auf der linken Seite ergeben durch Refining (Veredeln) die Minerale, die rechts aufgeführt sind.
Die Systeme in EVE haben alle einen Security Level (oft auch Security Status, Sicherheitsstufe genannt). Diese lassen sich in drei Gruppen einteilen.

Ab Highsec (Hochsicherheitsraum von 1.0 bis 0.5)
Ab Lowsec (Niedrigsicherheitsraum von 0.4 bis 0.1)
Nur Nullsec (Nullsicherheitsraum von 0.0 abwärts)

Nun ist auch zu erkennen, welche Erze (und damit Minerale) in welchen dieser drei Bereiche zu finden sind. Dies bezieht sich nur auf die Standard Asteroid Belts (Asteroidengürtel), die per Rechtsklick im Weltraum-Kontextmenü anwarpbar sind. Erze, die dort erst in der weniger sicheren Gruppe von Systemen in Belts zu finden sind, erscheinen allerdings auch in Ore Sites. Dies gilt für das Highsec, wo alle drei ab Lowsec erhältlichen Erze in Sites vorkommen können. Entsprechend sind im Lowsec Nullsec Erze zumindest bis Crokite in dort erscheinenden Sites vorhanden. Morphite, welches im Nullsec erst in Systemen mit Truesec -0.7 (der tatsächliche security Wert) in Belts lagert, findet sich dann auch in Systemen mit Truesec nahe Null. Im Wormhole Space ist Mercoxit erst in Ore Sites von Klasse 3 Systemen vorhanden.

Minerale
Tritanium
Pyerite
Mexallon
Isogen
Nocxium
Zydrine
Megacyte
Morphite

Es existieren viele Versionen des sogenannten „Roid Grid“. Dies zeigt anschaulich, welche Arten von Erz in welchen Hoheitsgebieten der Empirefraktionen zu finden sind. So findet man Veldspar und Scordite überall in New Eden.
In Ore Sites (→ Anomalien) können sowohl Regionsuntypische Erze (z.B. Omber im Amarr-Raum), als auch Erze aus der jeweils niedrigeren Sicherheitsstufe (z.B. Lowsec-Hemorphite im Hisec) gefunden werden. Morphite, welches im Nullsec erst in Systemen mit Sicherheitsstatus -0.7 und tiefer in Belts lagert, findet sich dann dank dieser Ore Sites auch in Systemen mit Sicherheitsstatus 0.0 bis -0.7. Im Wormhole Space ist Mercoxit erst in Ore Sites von Klasse 3 Systemen vorhanden.



So, wie die Erze nicht überall abgebaut werden können, sind auch nicht alle Minerale in jeder Sorte Erz vorhanden. Unten ist eine Übersicht, welche Minerale – in welchen Stückzahlen maximal – aus welchem Erz mittels Refining gewonnen werden.

Ore/Erz	Batch	Volumen	Tritanium	Pyerite	Mexallon	Isogen	Nocxium	Zydrine	Megacyte	Morphite
Veldspar			1.000	-	-	-	-	-	-	-
Concentrated Veldspar	333	0,1	1.050	-	-	-	-	-	-	-
Dense Veldspar			1.100	-	-	-	-	-	-	-
Scordite			833	416	-	-	-	-	-	-
Condensed Scordite	333	0,15	874	436	-	-	-	-	-	-
Massive Scordite			916	457	-	-	-	-	-	-
Pyroxeres			844	59	120	-	11	-	-	-
Solid Pyroxeres	333	0,3	886	61	126	-	11	-	-	-
Viscous Pyroxeres			928	64	132	-	12	-	-	-
Plagioclase			256	512	256	-	-	-	-	-
Azure Plagioclase	333	0,35	268	537	268	-	-	-	-	-
Rich Plagioclase			281	563	281	-	-	-	-	-
Omber			307	123	-	307	-	-	-	-
Silvery Omber	500	0,6	322	129	-	322	-	-	-	-
Golden Omber			337	135	-	337	-	-	-	-
Kernite			386	-	773	386	-	-	-	-
Luminous Kernite	400	1,2	405	-	811	405	-	-	-	-
Fiery Kernite			424	-	850	424	-	-	-	-
Jaspet			259	259	518	-	259	8	-	-
Pure Jaspet	500	2	271	271	543	-	271	8	-	-
Pristine Jaspet			284	284	569	-	284	8	-	-
Hemorphite			650	260	60	212	424	28	-	-
Vivid Hemorphite	500	3	683	273	63	222	445	29	-	-
Radiant Hemorphite			715	286	66	233	466	30	-	-
Hedbergite			-	290	-	708	354	32	-	-
Vitric Hedbergite	500	3	-	305	-	743	371	33	-	-
Glazed Hedbergite			-	319	-	778	389	35	-	-
Gneiss			3.700	-	3.700	700	-	171	-	-
Iridescent Gneiss	400	5	3.885	-	3.885	735	-	179	-	-
Prismatic Gneiss			4.070	-	4.070	770	-	188	-	-
Dark Ochre			250	-	-	-	500	250	-	-
Onyx Ochre	400	8	262	-	-	-	525	262	-	-
Obsidian Ochre			275	-	-	-	550	275	-	-
Spodumain			71.000	9.000	-	-	-	-	140	-
Bright Spodumain	250	16	74.550	9.450	-	-	-	-	147	-
Gleaming Spodumain			78.100	9.900	-	-	-	-	154	-
Bistot			-	12.000	-	-	-	341	170	-
Triclinic Bistot	200	16	-	12.600	-	-	-	358	178	-
Monoclinic Bistot			-	13.200	-	-	-	375	187	-
Arkonor			10.000	-	-	-	-	166	333	-
Crimson Arkonor	200	16	10.500	-	-	-	-	174	349	-
Prime Arkonor			11.000	-	-	-	-	182	366	-
Crokite			38.000	-	-	-	331	663	-	-
Sharp Crokite	250	16	39.900	-	-	-	347	696	-	-
Crystalline Crokite			41.800	-	-	-	364	729	-	-
Mercoxit			-	-	-	-	-	-	-	530
Magma Mercoxit	250	40	-	-	-	-	-	-	-	556
Vitreous Mercoxit			-	-	-	-	-	-	-	583

Diese Übersicht liefert zahlreiche Informationen, hier eine kurze Erläuterung. Von jedem Erz existieren drei Varianten. Neben dem Standard gibt es eine mit 5 %und eine mit 10 % mehr Mineralen bei gleichem Erzvolumen. Grüne Zahlen stehen jeweils für das beste Verhältnis je m³ für das entsprechende Mineral.

Links von den Mineralen und ihren Stückzahlen sind zwei weitere Spalten:

Die Zahl in der Spalte mit diesem Symbol gibt die Batchgröße an. Diese Stückzahl, oder ein Vielfaches davon, ist für das Refining notwendig. Überschuss verbleibt nach dem Refining im Hangar. Hast Du weniger, ist kein Refining möglich.

> Beim Verschieben eines Stapels kann dieser durch Drücken der Shift (Umschalt) - Taste geteilt werden.

Diese Spalte zeigt das Volumen von einer Einheit Erz in m³ an. Ein Batch Veldspar (333 Stück) benötigt also zum Beispiel 33,3m3 Frachtraum. Nach dem Refining hättest Du anschliesssend – bei 100 % Ertrag und keinen Abzügen durch die Besitzer der Station (Spieler oder NPC Corporation) – 1.000 Stück Tritanium. Minerale haben alle ein Volumen von 0,01m³ Pro Stück. Das Volumen hat sich im Beispiel also auf 10m³ verringert.

Ice soll auch ganz toll sein?

Kann man das essen? Nein, aber für verschiedenste Einsatzzwecke nutzen. Unter anderem für Schiffe mit Sprungantrieb, POS Control Tower, aber auch für Triage, Siege und Industrial Modes der aus dem Highsec ausgesperrten Capital Schiffe.

Ice
Blue Ice
Clear Icicle
Glacial Mass
White Glaze
Dark Glitter
Gellidus
Glare Crust
Krystallos

Ice ist nicht (mehr) in Standardbelts verfügbar. Stattdessen findest Du die Brocken in Anomalien der Gruppe Ore Site (Mineraliengebiet). Die Mengen darin sind begrenzt und gerade im Highsec zügig von den Spielern abgeerntet. Vier Stunden nachdem so eine Anomalie verschwunden ist, erscheint sie an anderer Stelle innerhalb desselben Systems neu. Zusätzlich sind alle vor Serverneustart nicht vorhandenen Anomalien mit Ice nach Serverneustart wieder zurück. Die Mengen in vor Neustart vorhandenen Anomalien werden dabei aber nicht zurückgesetzt.
Jede der vier Empire Factions nutzt für ihre Schiffe und Control Tower Ice Products der Sorte, die in ihrem Herschafftsbereich zu finden sind.

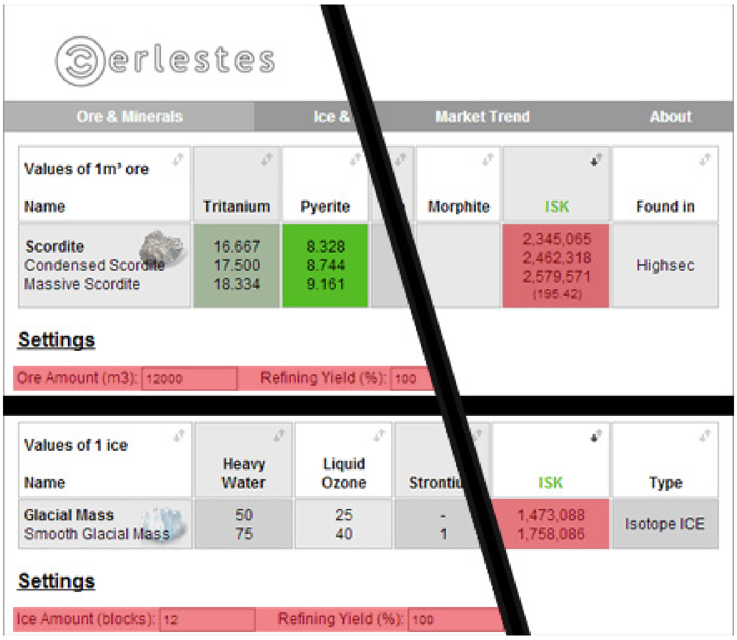
Ice Products
Oxygen Isotopes
Helium Isotopes
Hydrogen Isotopes
Nitrogen Isotopes
Heavy Water
Liquid Ozone
Strontium Clathrates

Anders als bei Erzen sind neben den Isotopes alle weiteren Ice Products bereits ab Highsec verfügbar. Die Mengen davon sind jedoch geradezu lächerlich gegenüber den Eissorten, die nur im Nullsec vorhanden sind.

Erz/Variante	Batch	Volumen	Isotopes				High	Low	≥ -0.5	< -0.5
Blue Ice			300	50	25		2.500	3.000		
Thick Blue Ice			350	75					3.000	3.500
Clear Icicle			300	50	25		2.500	3.000		
Enriched Clear Icicle			350	75		1			3.000	3.500
Glacial Mass			300	50	25		2.500	3.000		
Smooth Glacial Mass			350	75					3.000	3.500
White Glaze	1	1.000	300	50	25		2.500	3.000		
Pristine White Glaze			350	75					3.000	3.500
Dark Glitter				500	1.000	50			500	1.000
Gellidus				250	500	75			200	300
Glare Crust				1.000	500	25		400	400	400
Krystallos				125	500	125				250

Was soll ich abbauen?

Das Erz, das Du ohne großen Aufwand im Überfluss findest und dennoch am profitabelsten zügig im Markt loswirst. Ruhige Sonnensysteme sind für den Abbau ideal. Wenn diese auch noch eine passende Station (Refiningservice) mitbringen, umso besser. Für das schnelle Geld ist der nächste Handelshub um die Ecke (in EVE ist in der „Nähe" ca. 5 Sprünge entfernt).
Auf der Website http://ore.cerlestes.de/ von [Cerlestes]() findest Du aktuelle Preise für Erze und Ice. Gibst Du unten auf der Seite bei Erzen ein Volumen oder bei Ice eine Stückzahl (was x 1000 gerechnet auch das Volumen ergibt), siehst Du, welches für das angegebene Volumen die meisten ISK einbringt. Im Bild rechts siehst Du, welchen Wert Cerlestes mir genannt hat.



Zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Textes im Februar 2014 war beispielsweise Scordite das im Highsec wertvollste Erz. In einer Procurer mit 12.000³ Erzhangar ergab sich ein Wert von rund 2,3 Millionen ISK. Bei Ice war Glacial Mass am wertvollsten und 12 Blöcke davon hatten einen Wert von 1,5 Millionen ISK. Die Zeit, bis der Ore Hold gefüllt ist, ist bei beiden Materialien ungefähr gleich. Scordite hat aber fast den doppelten Wert/m³! Die Website ist eine gute Möglichkeit, das für Dich wirtschaftlichste zu finden. Denn vielleicht findest Du in Deiner aktiven Spielzeit überhaupt kein Scordite mehr?

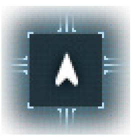
Und wie kommst Du nun an diese Rohstoffe?

Um die Erze aus den Asteroiden herauszulösen, ist grundsätzlich nur ein Schiff mit einem Mining Laser nötig.
EVE bietet eine ganze Reihe von Schiffen, die speziell für Mining entwickelt wurden. Diese besitzen neben einer ausreichenden Anzahl High-Slots zusätzlich Bonus auf deren Ertrag und, als Extra, einen speziell für Erze (sowie Ice und Gas, später dazu mehr) geeigneten Ore Hold (Erzhangar). All diese Schiffe wurden von der Faction ORE und ihrer namensgebenden Corporation Outer Ring Excavations entwickelt. Im Spiel sind Informationen über sie übersichtlich geordnet im ISIS (Interbus Ship Identification System) zu finden, erreichbar über das Neocom oder das Standard Tastenkürzel ALT-1.

Einige kommen vielleicht auf den Gedanken, dass ein Industrial ja so schön viel Cargo (Frachtraum) hat. Da könnte man doch…

Diesen Gedanken musst Du gleich wieder begraben!

Ein Industrial Ship ist für den Transport von Items (und Schiffen) vorgesehen. Sie haben weder eine nennenswerte Anzahl High-Slots zum Ausrüsten von Mining Laser Modulen, noch bieten sie Bonus auf den Ertrag dieser Laser. Zum Vergleich überleg Dir, wie sinnvoll es wäre, ein Tankschiff mit einem Gartenschlauch zu füllen.




Venture


Procurer


Retriever


Covetor


Skiff


Mackinaw


Hulk

Skills

Dir ist sicher schon aufgefallen – und falls nicht, wurdest Du bestimmt darauf hingewiesen – dass in EVE ohne Skills fast nichts zu erreichen ist. Beim Mining ist das nicht anders. Im Folgenden stelle ich Dir die Skills vor, die für Mining oder Ice Harvesting unvermeidbar sind, und einige, die Dich bei dieser Beschäftigung unterstützen.

Voraussetzungen

Mining benötigst Du, um Mining Laser zu verwenden. Außerdem bekommst Du pro Skill Level 5 % Bonus auf den Ertrag von Mining Laser Modulen. Turret *und* Strip Miner. Auf Level 5 also das 1,25 fache. Diesen Skill hast Du bei Geburt auf Level 2.

Ice Harvesting ist der einzige Skill der zur Ice Harvester Nutzung notwendig ist. Je Level wird die Laufzeit der Harvester um 5 % reduziert, bis zu einer maximalen Verkürzung von 25 %, was einem Faktor von 0,75 entspricht. Da Ice Harvesting jeder Cycle unabänderlich einen Ice Block ergibt, werden Boni bei dieser Art des Abbaus für die Cycle Time des Moduls vergeben. Bei Mining Laser Modulen ist beides beeinflussbar.

Astrogeology, Voraussetzung für Mining Barges (Level 3) und Exhumer (Level 5). Auch hier bekommst Du pro Skill Level 5 % Bonus auf Mining Laser Ertrag. Ein weiteres Mal das 1,25 fache bei Erreichen von Skill Level 5. Auch bei anderen Schiffen, wie der Venture. Benötigt Science und Mining auf Level 4.

Mining Frigate auf Level 1 trainiert, und schon kannst Du in die Venture einsteigen. Jede Stufe steigert auch hier die (wie bei Schiffen üblich nicht im Skill, sondern in den Eigenschaften des Schiffes) gezeigten Attribute. Bei der Venture steigert jedes Skill Level den Ertrag um weitere 5 %. auf Level 5 also 25 %, ein weiteres mal das 1,25 fache. Für den Mining Barge Skill und die Exhumer Schiffe ist Mining Frigate auf Level 3 eine der Voraussetzungen. Bekommst du bei den Karriereagenten geschenkt - und kurz darauf das Schiff.

Mining Barge gestattet Dir auf Level 1 die Nutzung der drei Mining Barges. Jede Stufe steigert auch hier die jeweils in den Eigenschaften des Schiffs gezeigten Attribute. Nur bei der Covetor bekommst Du Ertragsbonus, dort auf Level 5 noch einmal 15 %, das 1,15 fache. Für Exhumer ist der Skill auf Level 5 eine der Voraussetzungen. T2 Schiffe erhalten außerdem immer Bonus von dem Skill, der direkte Voraussetzung für den T2 Skill ist. Hier also Mining Barge. Nur die Hulk erhält dort weitere 15 % Bonus, das 1,15 fache. Industry Level 5, Mining Level 4 und Astrogeology Level 3 musst Du zuvor trainiert haben.
Beim Ice Harvesting erhält die Covetor je Level eine Cycle Time Reduktion von 3 %, maximal also 15 %. Dies entspricht einem Faktor von 0,85.

Exhumers, die Königsklasse der Mining Schiffe. Hier musst Du neben Mining Barge V diesen Skill auf Level 1 trainieren, um eins der drei Schiffe verwenden zu können. Effektiv fliegen ist das aber nicht. Jede Stufe steigert wieder die in den Schiffseigenschaften gezeigten Attribute. Hier erhalten alle drei Mining Yield Bonus. Skiff und Mackinaw erhalten pro Level 1 %, was sich auf 5 % (das 1,05 fache) maximal steigert. Bei der Hulk bekommst Du pro Level 3 %, auf Level 5 also 15 %, das 1,15 fache.
Beim Ice Harvesting wird bei Skiff und Mackinaw die Cycle Time der Ice Harvester um ein bis fünf Prozent reduziert (maximal x 0,95), bei der Hulk steigt die Reduktion um 4 % je Level auf maximal 20 %, Faktor 0,8.

Warum habe ich immer wieder „das x fache” erwähnt? Damit ist es einfacher, den erzielten Yield zu errechnen. Das furchteinflößende Prozentzeichen ist verschwunden. De gesamte Mining Ertrag der Venture ist schnell errechnet. Bei der Venture beträgt er ohne weitere Module oder Hardwirings zum Beispiel:

$$LaserBaseYield \times MiningSkillMulti \times AstrogeologySkillMulti \times MiningFrigateSkillMulti \times ShipRoleBonus$$

Stell Dir vor, Du hast alle diese Skills auf Level 4 und verwendest Miner I, mit denen auch die Karriereagenten um sich werfen:

$$40m^3 \times 1{,}2 \times 1{,}2 \times 1{,}2 \times 2 = 138{,}24m^3$$

Lässt Du die Verdoppelung durch den Role Bonus (Funktionsbonus) der Venture einmal außer Acht, hat sich der Betrag auf 69,12m³ erhöht. Und das mit diesen Skills nur auf Level 4. Weitere Boni, wie Hardwirings oder Mining Laser Upgrades, werden ebenso dazugerechnet. In diesem Google Sheet kannst Du Dir die Boni zusammenklicken, im Blatt *Mining Yield Rechner*. Erstelle Dir dafür eine Kopie des Sheets oder lade ihn als Excel/Open Office Datei auf Deinen Computer.

Beim Ice Harvesting verhält es sich ähnlich. Als Beispiel dient hier eine Covetor nur mit Ice Harvester ausgerüstet

$$HarvesterBaseCycleTime \times HarvestingSkillReduction \times MiningBargeSkillReduction \times ShipRoleBonus$$

Wieder gehen wir von Level 4 Skills und Standard T1 Ice Harvesters aus.

$$300s \times 0{,}8 \times 0{,}88 \times 1 = 211{,}2s \rightarrow 3min\ 31{,}2s$$

Jeder der drei Ice Harvester baut also innerhalb von 211,2 Sekunden je einen Block ab, die Zeit ist von 5 Minuten auf etwa dreieinhalb Minuten gefallen.

Drohnen

Drones ist der erste Skill, der zum verwenden von Drones notwendig ist. Level 1 lässt Dich eine Drohne aus dem Drohnenhangar starten, je weiterem Level kannst Du eine weitere starten. Trainiere ihn auf Level 5 und Du hast das Maximum aktiver Drones bei Schiffen vor denen der Capital Klasse erreicht.

Mining Drone Operation Level 1 brauchst Du zusätzlich, neben Mining Level 2, um Mining Drones zu starten. T2 Mining Drones verlangen diesen Operation Skill auf Level 5, Mining auf Level 4. Zusätzlich wird der Ertrag von Mining Drones je Level um 5 % gesteigert, maximal also das 1,25 fache.

Drone Interfacing erhöht nicht nur den Schaden, den Kampfdrohnen verursachen, sondern auch den Ertrag von Mining Drones. Bei 20 % je Level kannst Du mit diesem Skill den Ertrag der kleinen Biester verdoppeln!

Drone Durability steigert die Trefferpunkte (HP) der Drones. Wenn sie (von NPC oder Spielern) beschossen werden platzen sie nicht ganz so schnell. So kommen sie mit höherer Wahrscheinlichkeit noch in einem Stück an, wenn Du sie in den Drohnenhangar zurückrufst.

Scout Drone Operation ist nicht nur eine der Voraussetzungen für den Betrieb leichter und mittlerer Drohnen, sondern vergrößert auch die Entfernung, innerhalb der Du den Drones Befehle erteilen kannst. Diese Drone Control Range steigt von der Basis Reichweite von 20km je Skill Level um 5km.

Electronic Warfare Drone Operation bietet eine weitere Möglichkeit, die Drone Control Range zu erweitern. Hier sind es je Level 3km. Beide Skills auf Level 5 ergeben dann: 20km Basis Reichweite + (Scout Drone Operation Level x 5km) + (Electronic Warfare Drone Operation Level x 3km). Mit diesen beiden Skills kannst Du Drones auf maximal 60km entfernte Ziele schicken. Das solltest Du bei Mining Drones aber nicht kurz vor Downtime versuchen. Generell gilt: Sei so nah wie möglich an den Asteroiden, um die sich Deine Mining Drones kümmern. Aber nicht so nah, dass Du mit Deinem Schiff zwischen den Felsen hängen bleibst.

Drone Sharpshooting erweitert die optimale Reichweite von Drones. Wie Turmwaffen und Mining Laser haben auch Mining Drones eine optimale Reichweite. Sie können dann aus größerer Distanz mit dem Abbau beginnen.

Drone Navigation steigert die Fluggeschwindigkeit von Drones. Nun kann man bei Mining Drones nicht wirklich von Geschwindigkeit sprechen – zumindest verglichen mit Light Scout Drones – aber ein kleiner Effekt ist trotzdem erkennbar.

Perfektion (Yield!)
Für maximalen Ertrag vor Flottenboni benötigst Du folgendes:
Skills auf Level 5
Mining
Astrogeology
Mining Barge
Exhumers
Mining Drone Operation
Drone Interfacing
Ausrüstung
Hulk (Solo: *Mackinaw* oder *Skiff*)
Modulated Strip Miner II
T2 Kristalle
Mining Laser Upgrade II
Mining Drone II
Med. Drone Mining Augmentor II
Hardwirings
'Highwall' Mining MX-1005
Michi's Excavation Augmentor
Zusätzlich für Passive Flottenboni
Mining Foreman besser noch mit
Mining Foreman Mindlink
Ersetzt *MX-1005*
Alle Voraussetzungen!

Verbesserung

Mining Upgrades ermöglicht Dir Verwendung von Mining Laser Upgrades (und Ice Harvester Upgrades). Allerdings benötigen Mining Laser und Ice Harvester dann mehr CPU. Dieser Mehrbedarf wird je Level MIning Upgrades um 5 % reduziert. Voraussetzung den Skill ist Mining Level 3. Hast Du ihn auf Level 4 trainiert, kannst Du T2 Upgrades nutzen.
[X] ***Processing*** gibt Dir, neben besseren Refining Ergebnissen (→ Refining), auch die Möglichkeit, Mining Crystals zu nutzen. Für jede Erzsorte existiert ein eigener Processing Skill, also beispielsweise *Veldspar Processing* oder *Arkonor Processing*. Die Kristalle können in Modulated Mining Laser Modulen als Munition verwendet werden und bieten einen festen Bonus auf den Ertrag dieses Lasers. Es gibt Turret und Strip Mining Laser, beide T2, die sie laden können. Die Voraussetzungen sind, je nach Art des Kristalls, gestaffelt. Ab Refining Level 4 sind die ersten trainierbar, später wird zusätzlich Refinery Efficiency benötigt. Eine Übersicht der Skills findest Du weiter unten im Kapitel über Refining.
Cybernetics ist notwendig für Attribute Enhancers (Attributserweiterungen) und Skill Hardwirings. Attribute Enhancers kennst Du sicher schon. Diese steckst Du in die Slots 1-5 Deines aktiven Clones. Sie erhöhen Deine Charakterattbribute. Skill Hardwirings bieten Bonus auf bestimmte Schiffs- und Modulattribute und werden in die Slots 6-10 eingesetzt. Nahezu alle von diesen Hardwirings erhöhen Attribute, die auch von Skills verbessert werden. Der Skill bildet dann auch einen Teil ihres Namens. Zuvor musst Du Science auf Level 3 Trainieren. Von Attribute Enhancers gibt es zusätzlich noch welche, die neben den Zusatzpunkten für Attribute einen oder mehrere Boni liefern. Cybernetics Level 5 ist für viele von diesen Implantaten notwendig. (→ Implantate (Verbesserungen))
Jury Rigging zum Selbsteinbau von Rigs. Für Ice Harvesting oder Mercoxit Mining Rigs reicht Level 1. Der größte Teil der anderen Rigs benötigt einen zusätzlichen Skill für Einbau und Verringerung ihrer Nachteile. Für diesen ist Jury Rigging 3 notwendig. Du kannst Dir die Rigs auch von einem Spieler, der diese Skills bereits trainiert hat, einbauen lassen. Bei Rigs, die mehr als nur Jury Rigging voraussetzen musst Du die Nachteile der Rigs dann aber – wenn vorhanden – voll in Kauf nehmen. Außer Mechanics Level 3 hat dieser Skill keine weiteren Voraussetzungen.
Drones Rigging Level 1 ist für die T1 Version ausreichend. T2 Rigs kannst du mit dem Skill auf Level 4 selbst einbauen. Beachte, dass hier die CPU Strafe nur reduziert wird, wenn Du selbst den Skill Drones Rigging trainierst.
Leadership ermöglicht Dir Flottenbonus zu geben. Damit kannst du mit dem Leadership-Skill **Mining Foreman** bei aktivem Bonus den Ertrag von Mining Laser Modulen steigern. Je Level sind das 2 %, maximal 10 % (x 1,1) erhöhte Erzausbeute – wenn Du mit mindestens einem weiteren Spieler in Deiner Flotte im selben System abgedockt bist (bei korrekter Flottenstruktur → Flotte (Mining), Flotte).



Was können die Schiffe? Welches ist das Beste?

Um eins gleich vorwegzunehmen: „Das Beste" ist immer eine Frage der Perspektive und Ziele. Was versprichst **DU** Dir vom Schiff.

· Viel Erze in wenig Zeit? ·

· Viel Platz für Solo Mining/Nickerchen? ·

· Stabil, damit es nicht sofort platzt? ·



Kein Schiff ist in diesen drei genannten Disziplinen perfekt. Aber bei jeder davon gibt es ein Schiff, das diese Eigenschaft besser als ihre Geschwister beherrscht, dafür aber in anderen Bereichen schwächelt. Details dazu später bei den jeweiligen Schiffen. Im Folgenden werden diese sieben zur engeren Auswahl stehenden Schiffe vorgestellt. *Natürlich steht es Euch frei, in einem Schlachtschiff einerseits anderen Minern einen Schrecken einzujagen, und selbst Mining Laser zu benutzen. EVE ist immer noch eine Sandbox. Hauptsache, Euch ist bewusst, dass in dem Fall Optimaler Ertrag nicht das Ziel ist. Aber hey, ISK ist nicht alles im Spiel.*
Zuerst zur **besten** Mining Fregatte. Wieso jetzt auf einmal die beste? Weil es nur diese eine gibt.

Mining Frigate (Bergbaufregatte)

Dem geneigten Mining Einsteiger bietet sich zuerst die **Venture** an. Das Schiff zu kaufen ist nicht einmal unbedingt notwendig, sie wurde Dir auch bei den Missionen der Karriereagenten geschenkt. Deren Missionen hast Du doch absolviert, oder? Wenn nicht … ich warte so lange.

Wie Du an der Zahl der Waffenturm-Montageplätze sehen kannst, ist die Venture in der Lage zwei Turret Miner zu verwenden. Der erste Funktionsbonus verdoppelt den Ertrag aktiver Mining Laser, es laufen also rechnerisch zwei oder vier davon. Mit höheren Skill Levels von Mining Frigate erhöht sich der Ertrag noch um zusätzlich bis zu 25 %. Bei Gas Cloud Harvesting (Gaswolken-Extraktion) kommen die gleichen Boni zum tragen.

Mining Schiffe haben einen *Erzhangar*. Frachtraumerweiterungen (die mit „Cargo" im Namen) haben darauf ***keinen*** Effekt! Außer, dass Du mehr Kristalle und andere Snacks mitnehmen kannst.

Das Erzfassungsvermögen, also der bereits oben erwähnte Ore Hold ist mit 5.000m³ für diese Schiffsklasse sehr großzügig bemessen. Für Neueinsteiger oder Gelegenheitsminer ist dies ein ideales Schiff.

Der Funktionsbonus von plus 2 auf die Warpkernstärke schützt Dich bedingt vor Warp Disruptor oder Scrambler. Aber nur bedingt. Man geht nicht einfach ins Lowsec … ohne grundsätzliche Kenntnisse darüber, wie der Wegfall der CONCORD Bedrohung sich auf andere Spieler auswirkt. Mining im Lowsec oder fremden Nullsec ist immer mit einem ungleich höheren Risiko verbunden, auch mit der Venture. Willst Du das Wagnis eingehen, hast Du mit diesem Bonus mit der Venture als schnelle Fregatte eine gute Basis.

Mining Barges (Bergbaubarkassen)







Nach der Venture sind die Mining Barges der nächste logische Schritt. Der Ertrag steigt spürbar an und bis auf die Covetor haben die Schiffe auch einen deutlich größeren Ore Hold. Die Beschreibung der Schiffe macht deutlich, was die jeweilige Spezialität ist.

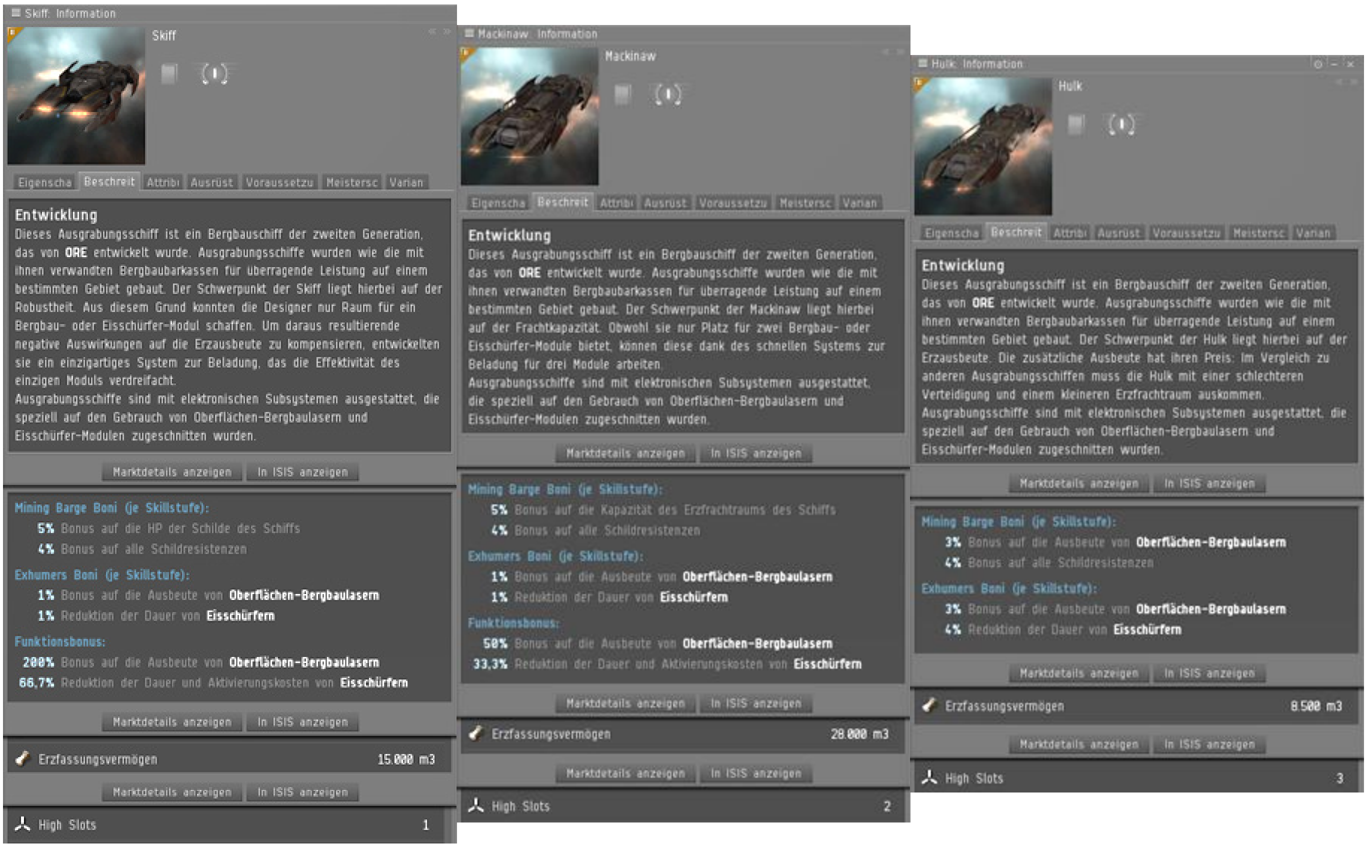
Procurer hat einen **starken Tank**.
Ganker haben es schwer mit ihr.
Dafür ist Leeren des Ore Hold
häufiger notwendig.
Kein Ertragsbonus

Retriever hat einen
großen Ore Hold.
Aktive Zeit im Belt ist länger, aber
kein Tank und kein Ertragsbonus

Covetor bietet
mehr Mining Yield (Ertrag).
Mehr Ertrag als ihre Geschwister,
aber sehr kleiner Ore Hold
und kein Tank

Der Mining Barge Skill steigert pro Level das Alleinstellungsmerkmal des jeweiligen Schiffes. Die Retriever ist dabei das einzige Schiff, bei dem der Ore Hold vergrößert werden kann. Die Covetor ist effektiv, wenn die Möglichkeit besteht, Erze im Belt in ein anderes Schiff zu verladen. Das kann ein Industrial oder die Orca sein (oder Rorqual, wenn der Pilot im Belt stehen möchte). Am Ende dieses Kapitels findest Du Übersichtstabellen von Ing Harm. Sie zeigen, wie sich bei den einzelnen Schiffen der effektive Ertrag über Zeit entwickelt. (→ Effektivitätsvergleiche)

Exhumer (Ausgrabungsschiffe)



Exhumer, die T2 Versionen der Mining Barges sind – von der Hulk abgesehen – sobald Du einsteigen kannst, bereits maximal in ihrer Spezialität gerüstet. Diese sind identisch mit denen ihrer kleinen Geschwister. Die Skiff hat den stärksten Tank, die Mackinaw den größten Ore Hold und die Hulk den höchsten Ertragsbonus. Zusätzlich erhalten sie noch 20 % Bonus auf ihre Schildresistenzen.
Der Exhumer Skill steigert nun noch weiter den Ertrag von Strip Miner und Ice Harvester Modulen dieser Schiffe. Hier holt die Hulk noch einmal das letzte aus sich heraus.

„Du hast den 200 % Bonus der Skiff vergessen!?"

Wie Dir vielleicht aufgefallen ist, haben die Procurer und Retriever, ebenso ihre großen T2 Geschwister Skiff und Mackinaw Einträge unter Funktionsbonus. 200 % Bonus auf Strip Miner Ertrag und 66,7 % Reduktion auf Ice Harverster Cycle Time bei der Procurer/Skiff klingen richtig beeindruckend. Bis Du einen Blick auf die Anzahl High Slots wirfst. Denn diese beiden haben nur jeweils einen einzigen davon. Also kannst Du hier auch nur einen Strip Miner einbauen. Und bei der Retriever/Mackinaw? Immerhin ist dort ein Bonus von 50 % auf Strip Miner, 33,3 % auf Ice Harvester Cycle Time. Aber hier sind auch nur zwei High Slots vorhanden. Covetor und Hulk haben beide keinen Funktionsbonus, aber drei High Slots. Was mag der Grund sein?

Ganz einfach: Der Funktionsbonus der beiden „kleineren" Schiffe hebt den Ertrag von den maximal im Schiff verwendbaren Strip Miner und Ice Harvester auf den von drei Modulen dieser Art an. Zur Veranschaulichung hier die Berechnungen. Die Ice Harvester mit ihrer Base Cycle Time von 5 Minuten (300s) lasse ich zwei Cycles laufen, sonst würden wegen der Retriever bei diesem Rechenweg Teilblöcke entstehen.

Procurer	**Retriever**	**Covetor**
1 Miner	2 Miner	3 Miner
	Strip Miner Funktionsbonus	
200%	50%	-
1 + (1 x 2) = **3**	2 + (2 x 0,5) = **3**	3 = **3**
	Ice Harvester und Funktionsbonus	
	(im Beispiel: Cycle von 60s, zwei Cycles für ganzzahlige Blöcke)	
33,3% weniger Zeit	66,7% weniger Zeit	-
120s/20s x 1 = 6 x 1	120s/40s x 2 = 3 x 2	120s/60s x 3 = 2 x 3
= 6 Blöcke	= 6 Blöcke	= 6 Blöcke

Dank Rollenbonus haben alle drei Strip Miner/Ice Harvester. Egal, ob ein, zwei oder drei solche Module eingesetzt werden. Darauf wird durch die schon genannten Boni auf die beiden Schiffskills die Rollenverteilung entsprechend ihrer Beschreibung definiert.
Wie bei den T1 Varianten lohnt auch hier der Vergleich der Erträge unter Berücksichtigung der Reisezeit zur Station. Die schon erwähnten Übersichtstabellen von Ing Harm, die Du im Anhang findest, berücksichtigen auch diese (→ Effektivitätsvergleiche).
Zur Vorstellung der Schiffe soll das vorerst genügen. Fittings (Ausrüstung) für die einzelnen Schiffe werden später gezeigt. Vorerst geht es um das wichtigste Ausrüstungsstück eines Miningschiffes.

Mining Laser und Mining Drones

Folgende Optionen zum Abbau von Rohstoffen sind erhältlich, jeweils in verschiedenen Variationen.

Mining Laser für Standarderze


Miner I benötigen einen Turret Hardpoint (Waffenturm-Montageplatz). Die Venture hat zwei davon. Von diesem Modul gibt es noch weitere Varianten mit höherem Metalevel (= grobe Qualitätseinstufung). Diese benötigen weniger CPU und liefern mehr Ertrag. Gebt Euch also nicht mit diesem Meta 0 Modul zufrieden, sondern verwendet den Meta 4 Cu Vapor Particle Bore Stream I.
Der ORE Miner ist nicht zu empfehlen. Zwar liefert er so viel Ertrag wie ein T2 Miner und hat eine größere Reichweite, aber wenn er überhaupt verfügbar ist, ist er auch ungemein teurer.


Miner II ist die fortgeschrittene Version der Standard Turret Miner. Bei gleicher Cycle Time zieht er – ohne Bonus – 60m³/min aus Asteroiden. Benötigt Mining Level 4


Strip Miner I setzen nur einen freien Highslot voraus, können aber nur in Mining Barges und Exhumer eingebaut werden. Auch hier ist der ORE Strip Miner nicht zu empfehlen. Er bietet größere Reichweite, aber wieder zu einem Preis, der indiskutabel ist. Außerdem wirst Du ja nicht ewig mit T1 Ertrag abbauen wollen. Basisertrag sind 540m³ bei 3 Minuten Laufzeit (im Vergleich 180m³/min).

 **Modulated Strip Miner II** sind die fortgeschrittene Variante davon. In den Attributen ist zu sehen, dass sie bei gleicher Cycle Time zwar weniger Ertrag ergeben, aber hier auch ein zweiter Ertragswert (Spezialkristall-Bergbauertrag) angegeben wird. Diese sogenannten Mining Crystals (Bergbaukristalle) sind die „Munition" für die T2 Strip Miner. Sie sind für alle Erzarten erhältlich. Ein derart ausgerüsteter Strip Miner erhöht seine Leistung beträchtlich. Maximaler Ertrag nur mit Mining Crystals!

 **Mining Drone I** benötigen wie andere Drones eine Drone Bay. Eine hat ein Volumen von 5m³. Ob Du sie einsetzt, kommt auf die Situation an. Für ORE Schiffe sind Drones die einzig sinnvolle Verteidigung. Ganz darauf verzichten ist nicht schlau. Die Venture (die sowieso nur Platz für zwei Light Drones hat) und Mining Barges haben für zwei Sets Drones keinen Platz. Besser wird es erst mit den Exhumers.

 **Mining Drone II** sind wieder die fortgeschrittene Version Ihrer T1 Varianten. Sie sind schneller unterwegs und holen pro Minute mehr Erz aus den Asteroiden. Ein Satz von fünf voll ausgeskillten Bergbaudrohnen hat eine vergleichbare Ausbeute wie ein weiterer Strip Miner.

 **Harvester Mining Drone** kannst Du mit gewissen Vorbehalten einsetzen. Sie haben von den drei Mining Drone Arten den höchsten Ertrag. Allerdings sind sie dabei unheimlich langsam. Wenn Du stets nah an dem Asteroiden stehst, den Du ihnen zuweist (unter 2.500m) ist das belanglos. Dann müssen sie nicht vom Asteroiden zu Euch und wieder zurück kriechen. Bleibt noch der Preis. Dadurch, dass sie derzeit nicht mehr neu ins Spiel kommen, werden nur Restbestände gehandelt. Und das führt zu astronomischen Preisen. Einmal im Belt vergessen…

Mining Laser für Mercoxit

 **Deep Core Mining Laser I** sind die einzigen Turret Miner, die (auch) für Mercoxit geeignet sind. Der Ertrag der T1 Variante ist so schlecht, dass das Mining anderer Erze damit nicht sinnvoll ist. Voraussetzung für den Einsatz ist der Skill Deep Core Mining.

 **Modulated Deep Core Miner II** können, anders als ihr T1 Pendant, mit Mining Crystals geladen werden. Dadurch liegt der Ertrag leicht über den Standard Turret Mining Lasers. Fliegst Du kein Strip Miner taugliches Schiff (Venture oder Veldnaught), ist dies die beste Option für den Abbau jeglicher Erze von Asteroiden, aber nur mit Mining Crystals! Auch Mercoxit Mining Crystals kannst Du verwenden. Deep Core Mining Level 2 ist Voraussetzung.

 **Modulated Deep Core Strip Miner II**. Für Standard Erze ist er mit dem niedrigen Base Yield nicht effektiv (aber nutzbar), für Mercoxit die ertragreichste Abbaumöglichkeit. Hier kannst Du für mehr Ertrag Kristalle nutzen. Auch der Mercoxit Crystal ist möglich, als einziger Strip Miner. Deep Core Mining Level 2 ist auch hier Voraussetzung. Sinnvoll nur mit Mercoxit Mining Crystals!

Mercoxit hat eine Besonderheit. Beim Abbau kann bei jedem Cycle eine Gaswolke entstehen, die Schiffen und Drohnen in der Umgebung Schaden zufügt. Diese Gaswolke wirkt aber nur im 5km Umkreis um den Mercoxit Asteroiden. Nur der T1 Miner hat eine Basisreichweite von 5km. Wenn Du diesen mit Fleet Boost auf Reichweite oder einen der T2 Mining Laser verwendest, ist die Lösung denkbar einfach: Bleibe mehr als 5km vom Mercoxit entfernt, wenn Du es abbaust. Und achte auf Deine Drones. Mercoxit abbauen können Mining Drones nicht, aber wenn sie auf dem Weg zu einem anderen Asteroiden sind oder Dich umkreisen, sind sie gefährdet. Oder Du trainierst Skill Deep Core Mining auf Level 5. Der reduziert mit jedem Level die Chance auf das Auftreten der Schadenswolke um 20%.
Level 5 → keine Wolke!

Mining Crystals

Skill	Skills für Processing
Veldspar	R 4
Scordite	R 4
Pyroxeres	R 4
Plagioclase	R 4
Omber	R 5
Kernite	R 5
Jaspet	R 5
Hemorphite	R 5
Hedbergite	R 5 / RE 4 / M 3
Gneiss	R 5 / RE 4 / M 3
Dark Ochre	R 5 / RE 4 / M 3
Spodumain	R 5 / RE 4 / M 3
Crokite	R 5 / RE 5 / M 4
Bistot	R 5 / RE 5 / M 4
Arkonor	R 5 / RE 5 / M 4
Mercoxit	R 5 / RE 5 / M 4

Mining Crystals bekommst Du für alle Erzsorten. Es existieren jeweils T1 und T2 Varianten. Jeder dieser Kristalle benötigt einen eigenen Processing Skill, beispielsweise **Veldspar Processing**. Die T1 Versionen kannst Du mit dem Skill auf Level 3, die T2 Version mit Level 4 einsetzen. Die Processing Skills selbst haben auch Voraussetzungen. Links gezeigt sind.
Die Abkürzungen stehen für:

R = Refining
RE = Refinery Efficiency
M = Metallurgy

Ein Strip Miner I hat einen Base Yield von 540m³ / Cycle. Der Modulated Strip Miner II schafft allerdings ohne Kristall nur 360m³Cycle. Setzt Du aber Kristalle ein, ändert sich das Bild. T1 Kristalle geben einen Mining Yield Bonus von 62,5 % (x 1,625), T2 Crystals 75 % (x1,75). Da die Modulated Miner weniger Yield als ihre Geschwister ohne Kristallnutzung haben, wird durch diese Boni der Rückstand aufgeholt, ja sogar überholt.

$$T1: 360m^3 \times 1{,}625 = \frac{585m^3}{540m^3} \approx 1{,}08333 \rightarrow 8{,}333\%$$

$$T2: 360m^3 \times 1{,}750 = \frac{630m^3}{540m^3} \approx 1{,}16666 \rightarrow 16{,}666\%$$

Und da diese Steigerung mit den weiteren auf Mining Laser wirkenden Boni skaliert, kommen da einige Kubikmeter zusammen! Ausnahme bilden hier die Mercoxit Mining Crystals. Die T1 Variante hiervon bietet einen Bonus von 25 %, T2 dann 37,5 %.

Bei jedem gestarteten Cycle wird mit der durch Volatility (Flüchtigkeit) festgelegten Wahrscheinlichkeit dem Kristall Schaden zugefügt. Die Menge ist der Volatility Damage (Flüchtigkeitsschaden). Wenn die Summe des erlittenen Kristallschadens 1 erreicht, sind die Structure Hitpoints des Kristalls verbraucht und der er verschwindet. Allerdings kannst Du Mining Crystals vorher wiederaufbereiten. Entferne sie spätestens bei 0,975 HP Schaden aus dem Mining Laser. Ihren Status kannst Du am einfachsten abgedockt im Tooltip des Lasers ablesen. Später nutzt Du dann einen Refining Service für möglichst verlustfreie Wiederaufbereitung (→ Refining Yield berechnen). Ein weiterer Schadenscycle von 0,025 HP würde die Summe des Schadens auf 1 HP steigern und damit zum Verlust des Kristalls führen.
Die Chance und der Umfang des Schadens sind bei T2 Kristallen höher.

$$T1\ Volatility\ 10\% \times Volatility\ Damage\ 0{,}025\ HP \rightarrow \frac{1}{0{,}1} \times 0{,}025 \approx 400\ Cycles$$

$$T2\ Volatility\ 20\ \% \times Volatility\ Damage\ 0{,}025\ HP \rightarrow \frac{1}{0{,}2} \times 0{,}025 \approx 200\ Cycles$$

400 Cycles oder 200 Cycles bei T2 kannst Du durchschnittlich mit den Kristallen arbeiten, bis sie ihren Dienst einstellen. Vielleicht verstehst Du jetzt, warum die Mining Barges und Exhumer doch noch ein wenig Frachtraum haben.

Die Sache hat jedoch einen Haken. Der RNG (Random Number Generator, Zufallsgenerator). Im schlimmsten Fall verschwindet der Kristall nach 40 Cycles, weil jeder dem Kristall Schaden zufügt. Natürlich wirken die Kristalle nur, wenn Du die passende Sorte Asteroiden bearbeitest. Ein Jaspet Kristall ist zwar schön grün, bringt Dir aber bei allen anderen Erzen keinen Vorteil. Dadurch reduziert sich Dein Yield, als würdest Du den Mining Laser ohne Kristall verwenden, aber der eingesetzte Kristall nimmt trotzdem Schaden.

> **Erz Laser Cycles**
> Cycles von Mining Laser für Asteroidenerze kannst Du bei allen Versionen auch *mitten im Betrieb* abbrechen. Die bis dahin abgebaute Erzmenge geht nicht verloren, sondern landet in Deinem Ore Hold.

Ice Harvester


Ice Harvester I werden für den Abbau von Ice benötigt. Wie Strip Miner können auch sie nur auf den Mining Barges und Exhumers verwendet werden. Die Venture fällt ebenso aus wie alle weiteren Schiffe.


ORE Ice Harvester sind im Gegensatz zu ihren Vettern bei den Ore Mining Lasers sogar zu etwas zu gebrauchen. Bei gleicher Laufzeit wie die T2 Variante bietet dieser Harvester eine Basisreichweite von 12km, immerhin 2km mehr als die T1 und T2 Versionen. Ob Du deshalb den Preis dafür berappen möchtest, bleibt Dir überlassen.

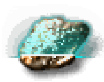

Ice Harvester II sind die fortgeschrittene Variante der T1 Ice Harvester. Sie benötigen weniger Zeit für einen Cycle, beanspruchen allerdings auch mehr CPU.

Abgebrochene Cycles ergeben bei Ice Harvester Modulen *keinen* Teilertrag, da je Cycle ein *ganzer* Eisblock abgebaut wird. Halbe Blöcke sind nicht möglich!

Jetzt, da Du weißt, was in die Highslots und die Drone Bay (Drohnenhangar) gehört, bleibt die Frage, was denn mit den anderen Freien Slots ist?

Ausrüstung für mehr Ertrag und Komfort

Allgemein


Survey Scanner I und dessen Meta und T2 Varianten scannen Asteroiden (sowie Ice und Gaswolken) innerhalb ihrer Reichweite und zeigen in einem eigenen Fenster, gruppiert nach Variante des Vorkommens, die Menge enthaltener Ressourcen. Eine bequeme Möglichkeit, um den Füllstand umliegender Roids abzuschätzen. Gerade bei der Procurer und Skiff kann es der Fall sein, dass Du zur Effizienzsteigerung den Strip Miner vor Zyklusende abbrichst. So arbeitet der Miner nicht auf einem leeren Roid. Höhere Meta Level scannen weiter und in kürzerer Zeit. Vorkommen kannst Du in diesem Fenster per Rechtsklickmenü oder STRG-Klick aufschalten.

Erze


Mining Laser Upgrade I wird in einen freien Lowslot eingebaut und erhöht den Ertrag von Mining Laser Modulen sowohl Turret als auch Strip Miner. Sie erhöhen jedoch deren CPU Bedarf. Neben der T2 Version gibt es noch vier weitere Meta Varianten, die mehr Bonus als das gezeigte Meta 0 Modul liefern. Und das bei weniger CPU Last der Mining Laser. Das Meta 4 Modul hat beim Bonus sogar T2 Niveau. Die geringere CPU Last belastet bei Anschaffung der Module allerdings sehr stark Dein ISK Konto! Die Varianten sind Erin, Elara, Carpo und Aoede Mining Laser Upgrade.


Mining Laser Upgrade II ist die günstigere Möglichkeit, an zusätzlichen 12,5 % Mining Bonus zu kommen, ohne den hohen Preis des Aoede zu berappen.



Drone Mining Augmentor I bekommst Du von Small bis Capital Size in T1 und T2 Versionen. Mit ihnen wird der Ertrag von Mining Drones um 10 % (T2 15 %) gesteigert, Faktor 1,1 bzw. 1,15. Als nachteiliger Effekt wird die maximal zur Verfügung stehende CPU Leistung des Schiffes reduziert.



Medium Mercoxit Mining Crystal Optimization I ist nur als T1 Version und nur in der Medium Version verfügbar. Auch dieses Rig hat, außer den hohen Calibration Kosten von 250, keine weiteren Nachteile. Da es nur den Ertrag beim Abbau von Mercoxit – mit Modulated Deep Core Strip Miner II – um 16 % steigert, ergibt sich der Nutzen im Nullsec (Known- und Wormhole-Space). Als reiner Empire Bewohner kannst Du es im Regal liegen lassen.



Inherent Implants 'Highwall' Mining MX-100X steigert je nach Variante den Mining Ertrag um 1 %, 3 %, 5 % (Faktoren 1,01 · 1,03 · 1,05) und belegt dabei Slot 10. Der Prozentsatz ist identisch mit dem jeweils benötigten Level von Cybernetics.



Michi's Excavation Augmentor ist das zweite Hardwiring für Ore Mining Yield. Mit Cybernetics Level 5 eingesetzt in Slot 7 bietet es zusätzliche 5 % Mining Bonus, ein Faktor von 1,05 und eine Investition, die Du erst einmal wieder erwirtschaftet musst.



Low Grade Harvest Alpha bis **Omega** bietet keinen Bonus auf Mining Yield. Reichweite von Mining Laser Modulen wird mit diesem Set gesteigert. Das erscheint im ersten Moment so sinnvoll, wie die ORE Varianten von Turret und Strip Miner Modulen. Die Ore Sites im Nullsec haben allerdings eine Ausdehnung, die *eventuell* den Nutzen dieses Sets rechtfertigen. Sie bieten aber auch nur einen Attributsplus von 3.

Ice



Medium Ice Harvester Accelerator I ist, wie das Mercoxit Rig, nur als T1 Variante und nur in der Medium Version verfügbar. Da Ice Harvester nur von Mining Barges und Exhumer Schiffen ausgerüstet werden können, ist das sinnvoll. Diese haben Medium Rig Slots (Erweiterte Montageplätze). Zwar haben sie keine direkten Nachteile für das Schiff, benötigen aber 250 Calibration. Zwei kannst Du also nicht einbauen. Der Harvesting Bonus ist eine Verkürzung der Laufzeit um 12 %, Faktor 0,88.



Ice Harvester Upgrade I wird in genau wie Mining Laser Upgrades in einen freien Lowslot eingebaut und verkürzt die Cycle Time von Ice Harvester Modulen. Auch sie bringen als Nachteil erhöhten CPU Bedarf von Ice Harvester Modulen mit sich. Neben der T2 Version gibt es noch vier weitere Meta Varianten, die mehr Bonus als die gezeigte Meta 0 Variante liefern, bei weniger CPU Strafe. Ihr Preis ist allerdings auch hier eine Strafe! Ihre Namen lauten Crisium, Frigoris, Anguis und Ingenii Mining Laser Upgrade. Die Meta 4 Variante bietet auch hier gleichen Bonus wie T2.



Ice Harvester Upgrade II ist die günstigere Möglichkeit, an 9 % kürzere Cycle Time zu kommen, ohne den hohen Preis des Ingenii zu berappen.



Inherent Implants 'Yeti' Ice Harvesting IH-100X Verkürzt je nach Variante die Cycle Time von Ice Harvesting Modulen um 1 %, 3 %, 5 % (Faktoren 0,99, 0,97, 0,95)

Venture High-Slot



Prototype Cloaking Device I oder die T2 Variante Improved Cloaking Device II ist empfehlenswert, wenn Du die Venture so einsetzt wie es die Beschreibung suggeriert. Für schnelle Operationen im unsicheren Gebiet. Zum Beispiel Mining im Lowsec oder Nullsec, vielleicht sogar im Wormhole Space – bis nach circa 20 Minuten die Sleeper kommen. Mit aktiviertem Cloaking Device bist Du nicht mehr sichtbar, so lange sich kein Objekt 2.000m oder näher bei Dir befindet. Aufmerksames beobachten des Lokalen Chat (ausgenommen Wormhole Space) und des Richtungsscanners sind natürlich Pflicht.
Bedenke auch die Nachteile dieser Cloaking Devices! Die Reduktion der Scanauflösung ist bereits aktiv, wenn das Modul nur online ist. Sie lässt sich aber noch verkraften. Dadurch benötigst Du länger für das Aufschalten von Zielen – was bei einem Bergbauschiff im Normalfalle nicht mehr als Asteroiden oder Gaswolken sind.
Der Malus auf die Schiffsgeschwindigkeit tritt in Kraft, wenn Du das Modul aktvierst (Dich tarnst). Du kannst nicht mehr Warpen und Dich nur noch mit einem Bruchteil der eigentlichen Maximalgeschwindigkeit der Venture bewegen. Bei der T1 Version mit 10 %, T2 drosselt Dich noch auf 25 % der Basisgeschwindigkeit! Wenn Du die Tarnung deaktivierst – oder enttarnt wirst – kannst Du erst nach 30 Sekunden (T2: 20s) Ziele aufschalten. Zusätzlich kannst Du Dich erst nach 30 Sekunden erneut tarnen. Wegen dieser Nachteile während und nach Tarnung nennen viele das Modul auch „Kindercloak".

Tank und Gank

Mit Ausnahme der Procurer und Skiff sind Mining Schiffe so stabil wie Papiertüten mit Strohhalm. Das solltest Du mit Skills und Ausrüstung ändern. Die Mining Barges Retriever und Covetor sind hier jedoch deutlich benachteiligt. Gegen NPCs in Highsec Belts reicht es in der Regel aus. Kommt jedoch ein angriffslustiger Spieler vorbei, sind beide Schiffsmodelle schnell Geschichte. Dies bedeutet im Highsec zwar, dass auch der Angreifer sein Schiff durch anschließende Vergeltung von CONCORD verliert, aber das ist dem Suicide Ganker egal. Er zerstört mehr ISK als er selbst aufwendet. Hinterher hat er nicht nur dem Opfer den Tag versaut, sondern konnte vielleicht sogar mit einem Zweitcharakter beide Wracks looten. Dabei kann er sogar mit Profit aus dem Gank herausgehen.
(Suicide) Ganker, also Gang Killing Spieler, die wehrlosen oder zahlenmäßig unterlegenen Spielern das Spielleben schwer machen (und dabei das eigene Schiff opfern, Suizid) sind auch in EVE anzutreffen. Sogar In großer Zahl. Diese sind oftmals obendrein gut organisiert.

Was also tun? Shieldbooster bringen Dir in solch einem Fall nichts weil sie im Vergleich zum Schaden, den Dein Schiff erleidet, zu wenig HP wiederherstellen. Besser ist es, Du steigerst die Shield HP, rüstest einen Puffertank aus. Dafür gibt es Shield Extender Module und Rigs. Ebenso hilft es Dir, die Resistenzen des Shield zu steigern.
Die Fittings im nächsten Abschnitt sind so zusammengestellt, dass zumindest bei den Exhumers ein dahergelaufener Ganker Dein Schiff nur schwer bis überhaupt nicht sprengen kann, bevor CONCORD ihn ruhig stellt. Bei der Retriever und Covetor wirst Du das nicht erreichen. Bevorzuge die Procurer, wenn Du Dich sicherer fühlen möchtest.
Besonders die Mitglieder der Allianz CODE. haben sich mit nahezu fanatischem Eifer die Vernichtung der Miner im Highsec auf die Fahnen geschrieben, mitsamt Propaganda Website. Aus dem Sand in der EVE genannten Sandbox lässt sich halt alles Mögliche bauen. Und Schadenfreude ist bekanntlich gerade in Multiplayerspielen oft Motivation.



Gib dieser Allianz und weiteren Spielern oder Organisationen, die Dir negativ auffallen, Standing. Dazu fügst Du sie als Kontakt hinzu. Dann kannst Du eine Ansehensstufe wählen. Furchtbares (Terrible, -10) kann hier nicht schaden. Bei Standardeinstellungen der Übersicht und im Lokalen Chat (Local) siehst Du bei den betreffenden Spielern eine Farbmarkierung (Colortag) In dem Fall kannst Du selbst entscheiden, ob Du das Weite (die Station) suchst oder im Belt bleibst.
Situationen, bei denen auch im Highsec der Tank der Procurer/Skiff nicht genügen wird gibt es allerdings auch. Bist Du Mitglied einer Spieler Corporation, die sich im Krieg befindet (oder Die Allianz), bist Du für die Kriegsgegner überall Freiwild. Krieg ist schließlich dazu da, Konflikte ohne Vergeltung durch CONCORD auszuleben. Oder wehrlosen Mining Corporations das Leben schwer zu machen…
Vermeidet unbedingt das Mining im Krieg! Auch andere Aktionen außerhalb von Stationen können für Dich schnell im Pod oder Deinem frisch aktivierten Medizinischen Klon enden. Auch Kriegsgegner lassen sich als Kontakt mit furchtbarem Ansehen hinzufügen. Mit ein wenig Recherche bei http://evewho.com/ kannst Du auch deren Mitglieder zur Beobachtungsliste hinzufügen.
CONCORD wird Dich auch dann nicht rächen, wenn Du Verdächtige (Suspects) angreifst. Diese dürfen sich im Gegenzug verteidigen. Und in den meisten Fällen ist das ihre Absicht. Sie ködern andere Spieler, um sie anschließend aus dem Schiff zu schießen.
Und Mining Schiffe sind nicht für ihre PvP-Tauglichkeit berühmt. *Ausnahmen bestätigen die Regel!*

Kriminelle (Criminals) werden Dir sicherlich öfter begegnen. Spätestens dann, wenn Du selbst zu ihrem Ziel wirst. Im Highsec erhält jeder diesen Timer, wenn er unrechtmäßig andere Spieler angreift. Suicide Ganking gehört dazu. Diese Spieler kannst Du ohne große Sorgen angreifen. Entweder wirst Du sowieso grad von ihnen angegriffen, oder ein anderer Spieler ist das Ziel. Nach kurzer Zeit (ca. 5s bis 30s) ist der Spaß aber vorbei, dann ist CONCORD vor Ort und macht sie kampfunfähig, bevor sie von ihrem Schiff befreit werden. Bis dahin sind sie sicher mit dem beschäftigt, was ihnen diesen Status zugefügt hat.

Mining Schiff Fittings

Venture	Rookie	T2 MDC 596m^3/min, 5.032ehp	Gas 160m3/min, 4.738ehp
Retriever	Rookie	Ore 1275m^3/min, 11.679ehp	Ice 1159m^3/min, 17.945ehp
Mackinaw	Rookie	Ore 1228m^3/min, 32.731ehp	Ice 1387m^3/min, 28.560ehp
			Ice Tank 1262m^3/min, 36.279ehp
Procurer	Rookie	Ore 1170m^3/min, 60.789ehp	Ice 1159m^3/min, 67.339ehp
Skiff	Rookie	Ore 1228m^3/min, 81.940ehp	Ice 1386m^3/min, 77.006ehp
Hulk	Rookie	Ore 1547m^3/min, 16.907ehp	Ice 1647m^3/min, 14.232ehp
		Ore Tank 1302m^3/min, 31.661ehp	Ice Tank 1499m^3/min, 19.721ehp
	0.0 Rookie	0.0 Ore 1859m^3/min, 80-110hps	0.0 Ice 1330m^3/min, 80-110hps
Orca	Tank 287.050ehp		

Die in dieser Tabelle genannten Fittings sind in den Anlagen dieses Dokuments in der Datei „fittings.zip" zu finden. Diese sind im xml-Format hinterlegt, sodass sie sowohl in externen Fittingmanagern (EFT/PyFa/eveHQ), als auch direkt ingame Importiert werden können.

Fittings

Gemeinsam mit Draconigea habe ich vor einiger Zeit eine umfassende Sammlung von Fittings für die Mining Schiffe veröffentlicht. Sie bieten Rookies (Anfängern) und fortgeschrittenen Piloten Optionen, wie sie Ihr Schiff ausrüsten können. Diese Fittings sind natürlich nur Vorschläge, Dein Schiff fliegst schließlich Du, die Ausrüstung sollte also auch Deinen Ansprüchen genügen. Bei den Exhumers findest Du jeweils ein Fitting mit Fokus auf Tank und eins, das mehr auf optimalen Ertrag abzielt. Bei den fortgeschrittenen Fittings nenne ich effektive HP (ehp) und Mining Ertrag, die mit allen Skills auf Level 5 erreicht werden.

Als Schiffsnamen sind Badges der Website http://www.eve-skilltracker.com/ verlinkt. Diese Badges sind, ähnlich wie Meisterschaften in EVE, Anhaltspunkt für den Umfang, in dem Du das Schiff beherrschst (und das schon vor Einführung der Meisterschaften). Neben Badges für Schiffe findest Du auch Badges speziell für Mining allgemein und Refining und weitere. Die Möglichkeit, dort Skillpläne zu laden, die Du anschließend in EVEMon und ähnlichen Tools verwenden kannst, ist ein weiteres Plus!
Wenn du diese Skills trainierst, wirst Du auch die nicht direkt Mining oder Ice Harvesting betreffenden Module der Fittings einsetzen können. Skills der Gruppen Engineering und Navigation benötigst Du für alle Schiffe. Shield Tank Schiffe wie die von ORE profitieren von Skills der Shield Gruppe. Damit Du mit Deinem Schiff mehr kannst, als nur im Belt zu stehen, solltest Du auch diese nicht vernachlässigen. Mittelfristig solltest Du weitere Skills in den Plan aufnehmen. So, wie Deine Zeit und Erfahrung es gestatten. Und beim Mining wirst Du genug Zeit haben, einer der Hauptbeschäftigungen der ersten Wochen in EVE nachzugehen: Informationen aufsaugen – mit Deiner Durchlaufzeit.

Die Nullsec Versionen der Hulk sind nicht auf hohe Shield HP ausgelegt. Im Nullsec sind, wie auch im Lowsec, Suicide Ganker nicht anzutreffen. Denn Concord ist dort nicht zu erwarten. Angreifer haben also genug Zeit, den Puffertank einer solchen Hulk zu brechen. Dieser wäre dort auch gegen NPC nicht optimal. Die Schildladerate ist zu gering.
Stattdessen bietet es sich hier an, die NPC zu „Permatanken". Das bedeutet, dass Du den Shieldbooster einfach permanent laufen lässt, wenn Du Besuch von Beltrats bekommst. Wenn gerade niemand Zeit oder Lust hat, die Ratten zu beseitigen, kannst Du so weiter Steine klopfen. Umsteigen in ein Schiff, mit dem Du das selbst erledigen kannst ist dann nicht mehr notwendig. Du kannst dort aber auch die Procurer oder Skiff einsetzen. Ihr Tank ist mehr als ausreichend gegen die Battleship NPC. Vor Besuchen feindlicher Spieler im Belt musst Du Dich hier mit rechtzeitiger Flucht in Sicherheit schützen.

Mining

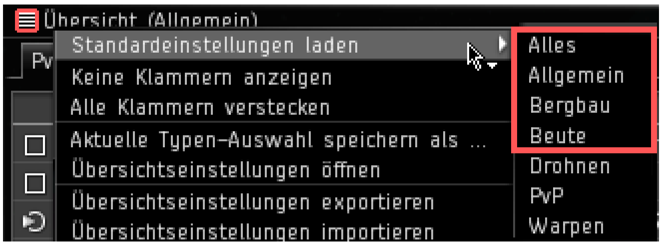
Nun weißt Du hoffentlich, welches Erz (oder Ice) für Dich mit welchen Schiffen und welcher Ausrüstung für Dich die beste Wahl ist. Hast Du Dein Schiff ausgerüstet kann es losgehen! Zuerst werde ich Mining von Asteroidenerzen beschreiben. Ice Harvesting unterscheidet sich kaum davon. Anschließend gehe ich auf diese Unterschiede ein. Hierfür verwende ich die Venture in der Rookie Variante.

Mining Allgemein, mit Tipps

Asteroiden findest Du für gewöhnlich in Belts. Mit Rechtsklick in einen leeren Teil des Weltalls kannst Du sie im erscheinenden Kontextmenü auswählen. im Kontextmenü Asteroidengürtel (Asteroid Belts) sind alle vorhandenen aufgeführt. Fehlt dieses Untermenü, sind keine Belts im System vorhanden. Springe dann einfach in ein System mit Belts und diesem Untermenü. Wählst Du hier einen Belt aus, kannst du in dem nächsten Untermenü direkt auf 0m (Standarddistanz) warpen. Belts und ihr Menüeintrag sind auch dann noch vorhanden, wenn alle Asteroiden abgebaut und verschwunden sind.



Tipps



Der Belt ist leer? Das mag sein. Nicht immer sind in jedem Belt Asteroiden. Andere Spieler sind ja auch noch da. Vielleicht war die Heuschreckenplage schon in „Deinem" und ist weitergezogen. Vielleicht werden sie aber auch nicht in der Übersicht (Overview) angezeigt. Mit Klick auf die vier Striche ≣ dort kannst Du Standardeinstellungen laden. Bergbau ist ideal fürs Mining. Zwar siehst Du keine ▽ Belts in der Übersicht, aber die erreichst Du ja auch anders. Positiver Nebeneffekt: die Übersicht ist genau das. Übersichtlich. Wenn Du dort immer noch keine Asteroiden findest, flieg zu einem anderen Belt. Namen von Asteroiden, die Du mit Deinen Mining Laser bearbeiten kannst, beginnen mit „Asteroid", gefolgt von dessen Sorte in Klammern. Links ist ein „Asteroid (Condensed Scordite)" ausgewählt. Bei etwas über 2km Distanz ist er innerhalb der optimalen Reichweite der Mining Laser. Wie weit er entfernt ist, ist nicht wichtig, so lange die optimale Reichweite nicht überschritten wird. Mit STRG-Linksklick kannst Du einzelne Asteroiden aufschalten. Weitere Möglichkeiten sind das Rechtsklick- und Radialmenü.

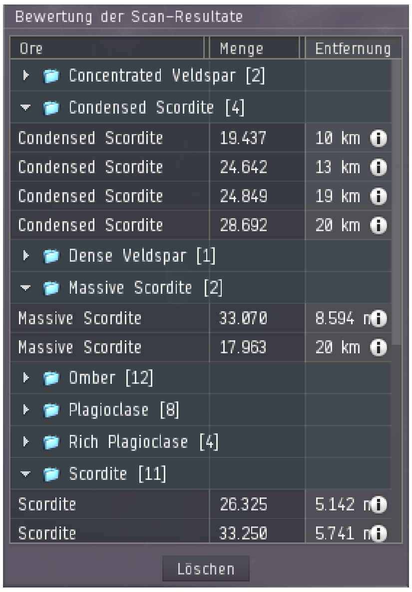


Entfe	Name	Typ
1.486 m	Asteroid (Veldspar)	Veldspar
1.843 m	Asteroid (Veldspar)	Veldspar
1.950 m	Asteroid (Omber)	Omber
1.987 m	Asteroid (Plagioclase)	Plagioclase
2.077 m	Asteroid (Condensed Scor	Condensed Sc
2.099 m	Asteroid (Veldspar)	Veldspar
2.271 m	Asteroid (Plagioclase)	Plagioclase
2.601 m	Asteroid (Silvery Omber)	Silvery Omber

Verwendest Du mehr als einen Mining Laser, aktiviere jeden auf zwei separate Asteroiden. Beide auf demselben Asteroid können sich gegenseitig den letzten Rest dieses Asteroiden streitig machen. Der Laser läuft auch dann den ganzen Cycle, wenn nur noch ein Stück Erz im Roid ist.

Schaltest Du einen zweiten auf, musst Du ihn erst mit Linksklick aktivieren, wie rechts abgebildet. Anschließend aktivierte Module wirken nun auf dieses Ziel. Standard Tastenkürzel hierfür sind ALT → bzw. ALT ←.





Bewertung der Scan-Resultate

Ore	Menge	Entfernung
Concentrated Veldspar [2]		
Condensed Scordite [4]		
Condensed Scordite	19.437	10 km
Condensed Scordite	24.642	13 km
Condensed Scordite	24.849	19 km
Condensed Scordite	28.692	20 km
Dense Veldspar [1]		
Massive Scordite [2]		
Massive Scordite	33.070	8.594 m
Massive Scordite	17.963	20 km
Omber [12]		
Plagioclase [8]		
Rich Plagioclase [4]		
Scordite [11]		
Scordite	26.325	5.142 m
Scordite	33.250	5.741 m

Löschen

Links siehst Du eine Ergebnisliste des Survey Scanners. Da Cerlestes.de Scordite als (derzeit) wertvollstes (ISK/m³) Erz der Standard Belts im Highsec ausweist, sind die Ordner der anderen Erzsorten geschlossen – das Resultate-Fenster merkt sich (wie das Inventar) die letzten geöffneten Ordner. Sortiert ist nach Entfernung. Linksklick auf Spalten sortiert nach der angeklickten Spalte, erneuter Klick dreht die Sortierfolge um. Mehrere Brocken sind in Reichweite der Turret Miner. Einmal Massive Scordite und zwei Standard Scordite. Condensed Scordite ist auf 10km, wird aber ein wenig weiter weg sein. Meter sind nicht mehr sichtbar. Aber dorthin ist es auch nicht weit. Die Ergebnisse des Scanners aktualisieren sich nicht von selbst. Starte dafür einen neuen Scan. Sind dabei Mining Laser aktiv, wird deren abgebaute Menge erst am Ende der Cycles berücksichtigt.

Du kannst Asteroiden direkt aus dieser Liste mit STRG-Linksklick aufschalten. Auch das Rechtsklickmenü öffnet sich dort. Die Mengenangaben sind hilfreich, falls Du ausgerechnet hast wieviel Stück Deine Laser je Cycle abbauen. Die Kubikmeter eines Cycles teilst Du durch das Volumen des Erzes.

Am Beispiel von Scordite mit meinen Skills:

$$\text{CycleYield: } 192{,}94\text{m}^3 \cdot \text{Erzvolumen } 0{,}15\text{m}^3 \cdot Stück\ je\ Cycle: \frac{192{,}94m^3}{0{,}15m^3} = 1.286(0{,}267)$$

Bei 1.286 Stück pro Cycle ist in jedem Asteroiden genug Erz für die nächsten Minuten vorhanden. Vor dem letzten Cycle an einem Asteroiden wirst Du aber nie genau die nötige Menge vorfinden. Mit dem Survey Scanner kannst Du den Zeitpunkt bestimmen, um den Cycle abzubrechen.
Asteroiden, die im Scan zu wenig für einen Cycle oder Deine Ansprüche ausweisen, kannst Du außerdem gleich links liegen lassen. Survey Scanner können wegen ihrer begrenzten Reichweite nicht immer alle Roids eines Belts auf einmal untersuchen. Die Ausdehnung von Belts ist oft deutlich mehr als die maximalen 22,5km des T2 Moduls. Bist Du in Flotte mit einer Orca (→ Orca) im Belt, könnte der Pilot mit dem Funktionsbonus des Schiffs (500 % auf Survey Scanner Reichweite: die sechsfache!) sicher den gesamten Belt Untersuchen. Mit Rechtsklick auf ein Ergebnis kann er der Flotte dann mit „Übertragung: Ziel“ zeigen, welche Roids sich lohnen.

EWar und Mining Laser

Beim Mining im Guristas Raum bedenke folgendes: Bei Verlust der Zielaufschaltung wird der laufende Cycle von Mining Laser und Ice Harvester Modulen unterbrochen. Beim Mining erhältst Du die bis dahin gesammelte Menge Erz in Deinen Erzhangar. Gleiches gilt für derartigen EWar durch andere Spieler.

Warpin und Turning Point Bookmarks

Wenn Du regelmäßig in denselben Systemen die Belts abgrast, sind Bookmarks (gespeicherte Orte) hilfreich. Für die Erstellung dieser Bookmarks verwende lieber ein schnelles Schiff mit Microwarpdrive. Damit gelangst Du schneller an die genannten Positionen, die Du speichern wirst.

Von der ersten Art Bookmarks profitierst Du bereits, wenn Du allein unterwegs bist, aber genauso später bei Mining in einer Flotte. Die Beschriebene Strategie eignet sich mehr für Belts mit Halbkreisform. Viele Belts in EVE sind Halbkreise, allerdings meist nur kurz nach Downtime. Asteroiden verschwinden ja, wenn sie keine Erze mehr enthalten. Erstelle Dir solche Bookmarks deshalb möglichst direkt nach Serverneustart.

Warpins

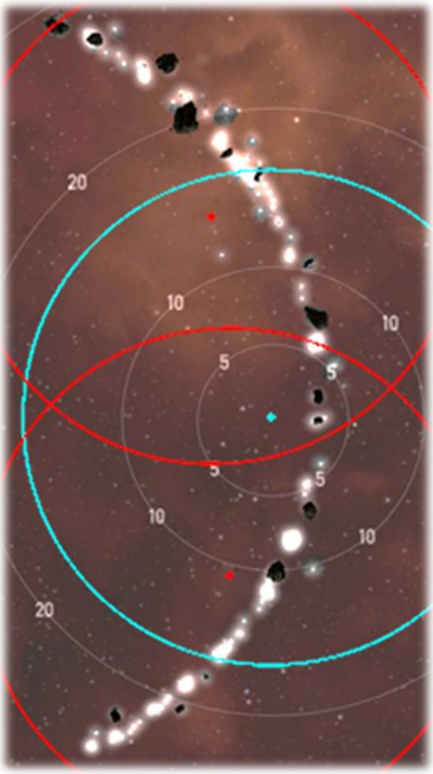
Bist Du nun in einem solchen Belt, flieg zu einem Asteroiden, der sich in der Mitte der Halbkreislinie befindet. Von dort aus fliegst Du so weit zum Beacon des Belts, bis du ca. 2km von einer großen Anzahl Asteroiden entfernt bist. Die Asteroiden in Deiner direkten Umgebung liegen dann auf idealer Entfernung für Mining Drones und Du läufst nicht Gefahr hängenzubleiben, wenn Du aus dem Belt warpen willst.
Speichere Dir diese Position, indem Du mit Klick auf Dein eigenes Schiff das Radialmenü aufrufst (Standard linke Maustaste) und wie links gezeigt beim + den zum Ort speichern auswählst.



Es öffnet sich ein Fenster, in dem Du dem Ort einen Namen geben kannst. Ich habe mir angewöhnt, solche Orte nach diesem Schema zu benennen:

P „Planet Nummer“ – „Belt Nummer“
→ P 02 - 01 für den ersten Belt bei Planet II

Der Systemname ist nicht notwendig, da Bookmarks im Reiter „Orte” von Personen und Positionen (People and Places, P&P) diese Information in einer eigenen Spalte anzeigen. Bookmarks erscheinen auch im System-Kontextmenü, das Du schon für den Belt verwendet hast. Dort erscheinen jeweils nur die Bookmarks des aktuellen Systems. Im rechten Bild ist dieses erste Bookmark in der Mitte des hellblauen Kreises. Der Kreis umfasst die maximale Reichweite von Strip Miners, unter 15km.



Beweg Dich nun zum linken Ende des Belts (vom Beacon aus gesehen), bis Die Asteroiden dort in Reichweite für Deine Mining Laser sind. Das Bookmark für diese Position lautet dann P 02 - 01 - L. Am rechten Ende des Belts verfährst Du genau so, mit R statt L im Bookmark.
Rechts im Bild siehst Du die linke und rechte Position in einem Belt (Beacon liegt links außerhalb des Bildes). Asteroiden in Reichweite von Strip Miners liegen innerhalb der roten Kreise. Weil dieser Belt so klein ist, ist das Bookmark in der Mitte nicht notwendig. Allerdings existieren auch deutlich größere Belts und die Halbkreisform ist nicht immer gegeben. Bei größeren Belts erstellst Du weitere Bookmarks. Immer dann, wenn Du an einem Punkt stehst, von dem aus die Asteroiden des vorherigen Bookmarks (fast) nicht mehr in Reichweite sind.

Belts, die keinen Halbkreis bilden, kannst Du ähnlich mit Warpin Bookmarks versehen. Achte darauf, dass Du von deren Position aus eine große Anzahl Asteroiden erreichst und vermeide dabei sich überlappende Bereiche.
Diese Warpins kannst Du dann Immer direkt anwarpen, wenn Du mit dem Mining anfängst. Und natürlich auch jedes Mal, wenn Dein Ore Hold voll ist und Du docken musst.

Taktische Ansicht

Mit der Takischen Ansicht (Strg-D) wird vom eigenen Schiff ausgehend eine horizontale Ebene eingeblendet auf der alle im All sichtbaren Elemente projiziert werden. Darüber hinaus zeigt eine „Bubble“ die eigene Aufschaltreichweite. Bei Modulen mit **Optimaler Reichweite** wird diese auch als Bubble in der taktischen Ansicht angezeigt, wenn die Maus auf das gefittete Modul zeigt.

Turning Points

Bist Du mit einer Flotte unterwegs, in der für den Abtransport Deiner abgebauten Erze gesorgt ist, kannst Du einen Belt auch einmalig auf 100km anwarpen. Angekommen wendest Du Dein Schiff und baust Distanz zu ihm auf. Warum? Wenn Du von allen (vorhandenen) Asteroiden 150km oder weiter entfernt bist, kannst Du von dort aus direkt zu jedem einzelnen warpen. Das wird Dir bei den Mining Barges und Exhumers von großem Nutzen sein. Sie sind so langsam, dass du über solche Turning Points schneller von einem zum anderen Ende des Belts gelangst.

Bei Benennung des Bookmarks fällt dann die Position weg. Mein Bookmark für den Turning Point des ersten Belt von Planet II ist dann entsprechend P 02 - . Die Nullen bei 02 und 01, damit Planeten und Belts > 9 noch richtig sortiert werden. Wenn Du möchtest, kannst Du im P&P eigene Ordner anlegen, zum Beispiel mit dem Namen „Belts”. In den jeweiligen Systemen siehst Du dann alle Deine Belt Turning Points zusammengefasst. Später kannst Du bequem über diesen Punkt aus dem Belt und wieder zurück zum anderen Ende warpen.

Drohnen







Drohnen, die kleinen sturen Biester, sollen ja auch etwas zu tun haben. In der Venture und den Mining Barges solltest Du allerdings auf Mining Drones verzichten, wenn Du in Systemen der Sicherheitsstufe 0.8 oder niedriger bist. Hier tauchen in den Belts NPC auf (Rats), gegen die Du Dich lieber zur Wehr setzen solltest. Besonders, wenn Du allein im Belt bist. Verwende in dem Fall leichte Aufklärungsdrohnen (Light Scout Drones).
In den Regionen mit Piraten NPC des Angel Cartel (im Empire: High- und Lowsec der Minmatar Republic) sind **Warrior I** oder die Tech II Variante wegen der schwachen Resistenzen von Angels gegen Explosivschaden effektiv. Die weiteren Piratenfraktionen sind (mindestens sekundär) schwach gegen Thermalschaden. Dort bieten sich **Hobgoblin I** oder Tech II mit ihrem hohen Schadensmodifikator an.
Wenn Du abgedockt bist, findest Du neben Deiner Übersicht das Drohnenfenster. hier kannst Du ihnen Befehle erteilen und weitere Einstellungen vornehmen. Die vier Striche ≡ sind hier einen Linksklick wert. Und ein Rechtsklick auf die Mining Drones sollte in diesem Fenster auch einer der ersten Schritte sein. Wähle dort im Menü wie gezeigt „Drohne bewegen” was sich auf den gesamten Stapel (wenn sie noch verpackt sind) auswirkt. Einmal im All benutzte Drohnen musst Du mit STRG-Klick einzeln, oder mit Linksklick auf die erste, UMSCHALT-Linksklick auf die letzte einer Reihe von Drohnen wählen. Da in den Miningschiffen maximal fünf Drohnen kontrollierbar sind, wähle auch nur so viele aus. Im „Drohne bewegen” Menü wählst Du die Option „Neue Gruppe” und gibst dieser einen Namen. Gruppenzuweisung ist auch im Drohnenhangar auf dem beschriebenen Weg möglich. Bei mir sind sie nun in der Gruppe Mining.

Im Radialmenü (Standard linke Maustaste) kannst Du sie mit dem Eintrag  ins All starten. Ich bevorzuge allerdings die Möglichkeit, den Gruppenordner (Mining) per Drag&Drop direkt ins All zu ziehen.
Wenn Du einen Asteroiden gefunden hast, der (im Idealfall) nicht viel mehr als 2500m von Dir entfernt ist, schaltest Du ihn auf und machst ihn mit Linksklick zum aktiven Ziel. Dann kannst Du den Drohnen, wieder über das Radialmenü, den Befehl zum wiederholt abbauen  geben. Der Befehl ist auch im Rechtsklickmenü einer Drohne oder einer ganzen Drohnengruppe verfügbar.
Damit pendeln sie zwischen Deinem Schiff und dem Asteroiden. Das wiederholen sie so lange, bis der Asteroid erschöpft ist und verschwindet. Hierbei wird keine Warnmeldung (und keine Warnansage – für die, bei denen EVE Ton hat) ausgegeben.
Wenn Belt Pi**rat**es auftauchen, ruf die Mining Drones lieber zurück und starte die Scout Drones. Wenn Du sie auf aggressiv gestellt hast, greifen sie vielleicht alles an, was Dich attackiert. Dies geschieht nur, wenn sich Angreifer innerhalb Deiner Drohnen Kontrollreichweite befinden und der Angriff begann, als die Drohnen bereits im All waren. Sonst gib ihnen selbst den Befehl zum angreifen. Wie bei den Mining Drones ist die Option dafür an der gleichen Position  im Radial Menü. Du kannst sie auch über das Rechtsklickmenü Dein aktives Ziel angreifen lassen oder das Tastenkürzel (Standard F) verwenden.

Auch Drohnen in den Hangar zurückrufen kannst Du einfach mit Drag&Drop des Gruppenordners der Drohnen im All auf den „Drohnen im Hangar” Hauptordner. Oder nutze das Tastenkürzel für diesen Befehl (Standard SHIFT-R).



Und vergiss das nicht wenn Du wegwarpst. Die Drohnen kommen nicht automatisch in Deinen Drohnenhangar zurück! Bei T1 Drones ist das noch kein so großer finanzieller Verlust. Bei T2 Drones lässt Du schon deutlich mehr ISK im Belt zurück, die jeder straffrei einsammeln kann. Vergisst Du Harvester Mining Drones…

„Hidden“ Belts

Seit AddOn: Odyssey{19} im Sommer 2012 erschienen ist, sind sie nicht mehr so versteckt wie früher. Mineraliengebiete (Ore Sites) sind seitdem kosmische Anomalien. Neben Sites mit Erzasteroiden ist auch Ice seitdem nur noch in Anomalien verfügbar. Diese musst Du *nicht* scannen, es sind *keine* Scanner Probes notwendig. Sie werden allerdings trotzdem im Sondenscanner Reiter des Scanner Fensters angezeigt, sobald Du in das System springst, dort von einer Station abdockst oder dich im All einloggst.



Um Anomalien (und Hinweise auf Signaturen) zu sehen, öffne diesen Sondenscanner über das Radial Menü des Scanner Buttons wie rechts zu sehen. ALT-D (Standardeinstellung) ist aber vielleicht schneller. Im Scannerfenster werden dir im System vorhandene Anomalien und Hinweise auf Signaturen angezeigt. Anomalien kannst Du mit Klick auf direkt anwarpen.



Mit aktivem Sensor Overlay, das Du mit Klick auf das Auge im Scanner Radial Menü aktivieren kannst, kannst Du Dir Sites auch permanent im Weltall anzeigen lassen. Fährst Du dort mit der Maus über eins der grünen Symbole für Anomalien, kannst du auch dort direkt mit Klick auf warpen.

Mineraliengebiete mit Erzasteroiden existieren in zahlreichen Varianten und Größen. Viele enthalten Erze, die nicht in der Region ihres Systems in Standardbelts verfügbar sind. So erscheinen (spawnen) beispielsweise Kernite und Pyroxeres enthaltende Sites im Gallente Raum, wo Plagioclase und Omber die Lokalfavoriten stellen. Zusätzlich können auch Sites mit Erzen Spawnen, die in ihrem aktuellen Sicherheitsbereich sonst nicht verfügbar sind.

Highsec: Erzarten Jaspet, Hemorphite und Hedbergite
Lowsec: Gneiss, Dark Ochre, Crokite und Spodumain
Nullsec: Bistot, Arkonor und Mercoxit

Im Wormhole Space sind bis auf Mercoxit ab Klasse 1 Systemen alle Erzarten in den Ore Sites. Erst ab Klasse 3 Systemen ist dann auch dieses Erz vorhanden.

Im Nullsec findet eine weitere Abstufung statt. Der Nullsec ist unterteilt in den jeweiligen Truesec. Dieser reicht von (angezeigten) -0.0 bis -1.0. Die drei genannten Erze sind so zum Beispiel in einem -0.0 System nicht in Standardbelts vorhanden. Dort sind Spawns dieser Ore Sites eine Möglichkeit, die Erze zu beschaffen.

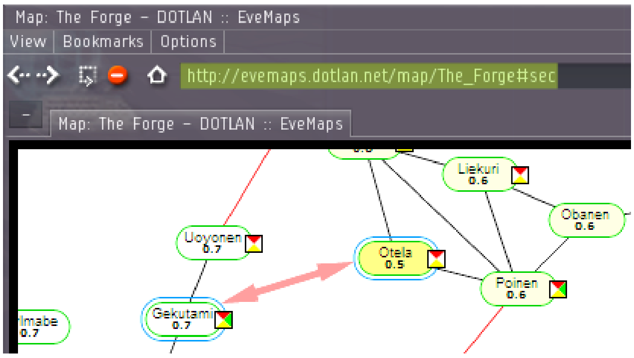
Nullsec, Industry Indizes und ihre Ore Sites

Im von Spielern kontrollierten Nullsec gibt es weiterhin noch die Möglichkeit, „statische" Belts im System erscheinen zu lassen. Dies sind Ore Sites verschiedener Größe und Zusammensetzung. Statisch deshalb, weil sie ca. fünf Minuten nach Despawn wieder neu erscheinen. Dieser Respawn wird ermöglicht durch sogenannte Infrastruktur Upgrades. Sie sind Schiffsmodulen ähnlich, werden jedoch in eine Struktur eingebaut, das **Infrastructure Hub**. Die Allianz, die ein System kontrolliert, kann ein solches iHub online schalten. Neben weiteren Upgrades ist ein **Ore Prospecting Array** das Modul, welches die statischen Ore Sites hervorruft. Dafür ist allerdings permanente Aktivität gefordert. Denn bessere Sites sind nur mit besseren Upgrades verfügbar. Und die benötigen einen höheren Industrie Index im System. Der wird durch Mining gesteigert. Bevor der Index Level 1 erreicht, und damit das erste Upgrade installiert werden kann, ist Mining in den vorhandenen Belts notwendig. Mit Glück in zufälligen Spawns der oben aufgelisteten Ore Sites. Ist Level 1 erreicht und das entsprechende Upgrade im iHub installiert, erscheint nach der folgenden Downtime eine „Kleine Asteroidengruppe" genannte Ore Site. In Ihr sind alle Erzarten vertreten – bis auf Mercoxit.



Natürlich lässt sich der Level des Industry Index weiter steigern. Auch hier ist Level 5 das Maximum und bei Erreichen kann **Ore Prospecting Array 5** in das iHub eingebaut werden. Mit 500.000m³ Volumen ein ganz schöner Brocken! Zu groß für Sprungfrachter, und nur von CONCORD erhältlich.
Mit jedem weiteren Level erscheinen größere statische Ore Sites, alle nun auch mit Mercoxit (und weniger Spodumain). Aber natürlich nur, wenn wiederum das jeweils richtige Upgrade vor Downtime im iHub eingebaut wurde. Auch das Erzvolumen, das zum Erreichen der nächsten Stufe notwendig ist, steigt je Level. Sind zum Erreichen von Level 1 noch 1.500.000m³ notwendig, wird Level 5 erst nach 24.000.000m³ abgebautem Erz erreicht. Zusätzlich fällt der Index stündlich um rund ein Prozent. Also müssen die Anwohner täglich 750.000m³ zum Halten von Level 1 und stattliche 12.000.000m³ zum Erhalt von Level 5 abbauen.
Allerdings gibt es hier auch Strategien, den Industry Index Level zum eigenen Vorteil zu Nutzen. Ore Sites haben eine Lebensdauer von vier Tagen. Die hochwertigsten Erze in diesen Sites sind deutlich früher abgebaut. Statt nun den in der verbleibenden Zeit den „Müll" aus den Steinen zu saugen, lassen viele den Level auf die vorherige Stufe fallen, gerade so viel, dass die dem Level entsprechende Site verschwindet. Dann wird mit aller Gewalt wieder so viel Erz abgebaut, dass vor der nächsten Downtime alles beim Alten ist. Nach Downtime erwartet die Miner dann eine frische Site, voll mit den wertvolleren Erzen. Die Corporation Bloodtear Industries hat einen umfassenden Guide zu diesem Thema als PDF veröffentlicht, den Bloodtear Industry Index Report. Zwar ist dieser noch auf dem Stand von Mai 2012 – Änderungen der Miningschiffe, Mineralzusammensetzung hochwertiger Erze und Ore Sites fehlen – dennoch ist der Guide das ideale Nachschlagewerk zu diesem Thema. Taluno hat davon eine deutschsprachige Übersetzung erstellt, jedoch noch auf dem Stand von Tyrannis (Sommer 2010).
Zu den einzelnen Sites findest Du im Anhang interaktive Diagramme mit Erzvolumina und aktuellen (Jita Sell Order) Marktwerten. Beachte, dass die dort verwendeten Zahlen auf einer Standard Ore Site basieren. Seit Odyssey 1.1 existieren drei Varianten dieser Ore Sites. Standarderze im Sicherheitsbereich -0.0 bis -0.44, die +5% Varianten der Erze ab -0.45 bis -0.84. Ab -0.85 abwärts sind die Sites dann mit +10% Erzen gefüllt.

Ice Harvesting



Was unterscheidet Ice Harvesting von Erzabbau? Ice findest Du nur in Anomalien. Auch sie gehören zur Gruppe Ore Site. Und auch sie findest Du auf dem im vorigen Kapitel beschriebenen Weg. Anders als Asteroiden Sites sind sie jedoch immer in den gleichen Systemen zu finden. Wenn sie nicht gerade mal wieder geleert und damit verschwunden sind.
Ist eine Site despawned, erscheint vier Stunden später innerhalb desselben Systems eine neue. Außerdem sind nach Serverneustart alle vorher nicht vorhandenen wieder zurück. Bestehende werden dadurch nicht beeinflusst.
Damit Du jetzt nicht ewig herumreisen und Ice Anomalien suchen musst, bieten sich Dir diese Möglichkeiten:

- http://evemaps.dotlan.net/map von Wollari
  Dotlan bietet Dir unter anderem Informationen zu EVE Systemen und Regionen. Für einen schnellen Überblick, welche Systeme in Deiner Nähe verfügbar sind, wähle deine aktuelle Region oder gib im Suchfeld Dein derzeitiges System ein. Systeme, in denen eine – oder mehrere – Ice Anomalien erscheinen, sind wie im Bild gezeigt mit blauer Umrandung markiert
- Highsec Systemliste von Ing Harm
  Auf dieser Seite siehst Du, nach Empire Factions sortiert, Highsec Systeme mit Ice Anomalien. Die Anzahl Anomalien je System und deren Summe für das jeweilige Hoheitsgebiet werden aufgelistet, genau so wie die Gesamtmenge Ice Blöcke, die hier (von allen Spielern) täglich maximal abgebaut werden können.

Wie bei Erz kannst Du auch bei Ice Deinen Survey Scanner benutzen, um die verbleibende Menge Eisblöcke in den Asteroiden zu sehen. Ice Harvester Cycles musst Du hier aber durchlaufen lassen. Da Du wahrscheinlich nicht der einzige sein wirst, der an einem Eis lutscht, achte darauf, dass Du am Ende nicht mit leerem Cycle ausgehst.
Da es keine Ice Harvesting Drones gibt, kannst Du hier Light Scout Drones (und Salvage Drones, wenn Platz ist) verwenden.

Haulern



Bist Du *allein* in den Belts unterwegs, ist der Abtransport der Erze mit einem Hauler (Schlepper) nicht empfehlenswert. Zwar haben die Industrial Schiffe zum Teil, die Frachter alle mehr Ladekapazität als Dein Miningschiff, aber die Sache hat einen Haken.
Zuerst einmal musst Du die Erze, die nicht mehr in Deinen Erzhangar passen, abwerfen. Nun schwebt da eine Jetcan (Jettisoned Can, der Cargo Container) neben Dir im Belt. Jeder kann Dich nun beklauen. Derjenige wird zwar zum Verdächtigen, so dass ihn jeder ohne CONCORD Vergeltung angreifen könnte, aber meistens bleibt es beim könnte. Oder möchtest Du mit Deinem Miningschiff einen Dieb, der es wahrscheinlich genau darauf anlegt, mit Deinen Drohnen beschießen? Die anderen Miner im Belt meistens nicht.

Tust Du es doch, kann er sich von dem Augenblick an verteidigen. Und das wird er wohl. Hoffentlich hast Du dann vorher Dein Schiff versichert…
Aber wir sind mal optimistisch und nehmen an, dass Dich keiner in Deiner Anwesenheit belästigt. Du hast nun eine ansehnliche Menge Cargo Container angesammelt, die um Dich herum im All schweben. Nach maximal zwei Stunden verschwinden sie (manchmal sogar vorher). Die musst Du nun mit einem Industrial (oder Frachter) wegschaffen.
Aber Du kannst nur ein Schiff auf einmal steuern. Also musst Du zurück zur Station und umsteigen. Mit Glück ist bei Deiner Rückkehr noch alles da. Du lädst also die Erze ein – mit Tractor Beam auf dem Industrial geht's schneller – und warpst wieder zur Station zurück. Dies wiederholst Du so lange, bis alle Container geleert sind. Oder Du steigst jedes Mal um, wenn Du eine Haulerladung zusammen hast. Das nervt nicht nur, das kostet auch Zeit. Natürlich musst Du auch mit der Retriever/Mackinaw oder Procurer/Hulk docken, um Erze abzuladen. Aber Du bist anschließend sofort wieder im Belt und kannst weiter an den Steinen (oder dem Eis) nuckeln.
Ok, sagst Du Dir, züchte ich mir halt einen Alt, also einen zweiten Charakter, der dann neben mir steht und die Erze gleich aufnimmt. Ist eine Möglichkeit. Oder Du lässt Ihn zuerst Mining skillen (Refining Skills benötigt der ja keine) und stellst ihn mit einer zweiten Barge oder Exhumer, die einen nennenswerten Ore Hold besitzt, neben Dich. Das dauert nicht ewig, und Industrial skillen kannst Du mit dem ebenso.
Was auch nicht sinnvoll ist: Roherze über weite Strecken haulern. Bis zur nächstgelegenen Station, bei der Du den optimalen Refining Yield erhältst, ist vertretbar. Aber mehr als fünf Jumps (nicht mehr in der „Nähe") solltest Du vermeiden. Um Draconigea zu zitieren: *„Man haulert keine Erze!"*
Im Empire suchst Du Dir ein System mit einer Station mit 50% Basisertrag beim Refining, wo Du zusätzlich bereits ein Ansehen von mindestens 6,67 bei dem Betreiber der Station (NPC Corporation) aufgebaut hast. Weiterhin sollte eine ausreichende Menge Belts, die außerdem nicht zu stark (von Minern, Erzdieben und Gankern) frequentiert ist. Dort gehst Du dann (mit Procurer/Skiff sehr entspannt) dem Mining nach. Wenn der Ore Hold voll ist, dockst Du, lädst die Erze aus und zurück geht's in den Belt. So verlierst Du wenig Zeit mit dem Transport.
Hat sich eine ansehnliche Menge Erze auf der Station angesammelt, beginnst Du dort mit dem…

Refining

Refining Yield auf Stationen und Outposts

Hast Du von einem Erz mindestens die Menge für ein Batch zusammen, kannst Du dieses auf Stationen im Reprocessing Plant veredeln. Zieht es dafür aus Eurem Ore Hold oder Cargo in den Item Hangar der Station. Nach Rechtsklick darauf wählst Du im Menü Refine (Veredeln). Das sich öffnende Fenster sollte folgenden ähneln:



Oben rechts siehst Du vier Zahlen:

- **Grund-Ertrag** ist der Base Yield der Station, auf der Du Dich befindest.
- **Netto-Ertrag** der Effektive Ertrag, zusammen aus dem Yield der Station und Eurem eigenen Refining Fähigkeiten, wird gleich erklärt.
- **Ansehen** ist das Standing, das Du bei der Corporation der Station genießt. Hier wirken bei NPC Corporations auch die Skills Connections bzw. Diplomacy (effektives Standing). Bei Outposts unter der Kontrolle von Spieler Corporations hast Du hierauf keinen direkten Einfluss.
- **Einbehalten** ist der Prozentsatz, den die Betreiber Corporation aufgrund eines zu geringen Ansehens nach dem Refining einbehält.

Darunter wird links aufgeschlüsselt, was zum Refining genommen wird und auf der rechten Seite die nach dem Veredeln zu erwartenden Minerale. Zusätzlich kannst Du Deine Verluste ablesen. **Wir behalten ein** sind die Abzüge der Betreiber Corporation, welche wie im Bild auf NPC Stationen bei einem Standing von ≥ 6,67 wegfallen. **Nicht wiederherstellbar** ist Dein Verlust durch unzureichende Refining Skills. Hätte der Charakter im Bild ausreichende Skills, würden also 1.400 statt nur 1.393 Stück Isogen im Item Hangar landen, ebenso der verlorene Rest von den weiteren Mineralen.

Beide Listen kannst Du auch mit STRG-C kopieren. Links klickst Du dafür in einen freien Bereich, auf der rechten Seite drücke nach Linksklick in diese Tabelle vor dem Kopieren noch STRG-A, um alles auszuwählen. Diese Listen kannst Du nun nacheinander zum Beispiel bei http://www.evepraisal.com/ mit STRG-V im Textfeld einfügen. Weitere Seiten, die diesen Service anbieten findest Du bei den Links am Ende des Kapitels (→ Weitere Informationen). Wenn Du möchtest, wähle einen anderen Trade Hub als Jita und klicke auf Submit. Kurz darauf wird Dir aufgelistet, wieviel Du beim Verkauf erhalten würdest. Sowohl für Verkauf mit Sell Order (Verkaufsauftrag) als auch direkt an die höchste Buy Order (Kaufauftrag). Im Marktfenster von EVE sind alle für Deinen aktuellen Aufenthaltsort tatsächlich einlösbaren Kaufaufträge grün hinterlegt.

Wenn Du noch nicht 100% der Rohstoffe erhältst, kannst Du so auch mit solchen Preisvergleichsseiten den Dir entgangenen Gewinn herausfinden. Zähle einfach die Werte aller Spalten zusammen und ersetze die bei evepraisal eingefügten. Das wäre Dein Preis gewesen! Ebenso kannst Du so einfach herausfinden, wie hoch der Preisunterschied bei Verkauf des unbehandelten Erzes ist. So kannst Du schnell sehen, was sich für **DICH** eher lohnt.

Refining Yield berechnen

Der Refining Yield (vor Abzug der Stationseigentümer) ergibt sich aus dem Basis Refining Yield der Station und Deiner „natürlichen” Refining Effizienz (sie liegt ohne Skills bei 37,5%). Diese wird durch folgende Skills stufenweise erhöht.

Refining – 2% weniger Verlust beim Refining.

Refinery Efficiency – Weitere 4% weniger Verlust.

[X] Processing – Ein Skill für jede Rohstoffart (z.B. Veldspar Processing, Arkonor Processing). Je Level noch einmal 5% weniger Verlust.

Zusätzlich kannst Du noch ein Skill Hardwiring einsetzen, das den Verlust weiter reduziert. Gerade in Outposts (die keine Minmatar Mining Outposts sind) wird dies notwendig sein. Im Highsec hängen an fast jedem Mond oder Planet Stationen mit auseichend hohem BaseYield. Notwendig werden Refining Hardwirings erst bei Stationen mit einem Basisertrag von weniger als 40 %. Oder, wenn Du zu ungeduldig bist auf die nächste Stufe des Refining Skills zu warten. Ein solches Hardwiring wäre beispielsweise **Zainou 'Beancounter' Refining RX-801** mit 1% reduziertem Verlust. Weitere Varianten geben 2 % und 4 % Reduktion.

Die Formel, in der diese Werte einfließen ist folgende:

$$RefiningYield = StationBaseYield + 0{,}375 \times (1 + Refining \times 0{,}02) \times (1 + Ref.Efficiency \times 0{,}04) \times (1 + [X]\ Processing \times 0{,}05) \times (1 + ImplantBonus)$$

Habt Ihr zum Beispiel Refining und Refinery Efficiency auf 5, aber den Processing Skill noch nicht trainiert, sieht die Rechnung bei einer 50 % Station so aus:

$$0{,}5 + 0{,}375 \times (1 + 5 \times 0{,}02) \times (1 + 5 \times 0{,}04) \times (1 + 0 \times 0{,}05) \times (1 + 0)$$
$$\rightarrow 0{,}5 + 0{,}375 \times 1{,}1 \times 1{,}2 \times 1 \times 1$$

Das Ergebnis ist 0,995 → 99,5%

Auf einer Station mit 50% Base Yield benötigst Du beispielsweise Refining und Refinery Efficiency auf Level 5 und den Processing Skill des gewünschten Erzes auf Level 1. Da dieser für den Einsatz von Mining Kristallen mindestens auf Level 3 trainiert werden muss, kannst Du auch Refining 5, RefEff 2 und den Processing Skill auf 3 trainieren. Dann hast Du neben der Nutzung von Mining Crystals auch 100% Ertrag auf den 50% Stationen. Für Processing Skills höherwertiger Erze genügt Refining aber nicht, wie Du bei der weiter oben stehenden Aufstellung siehst (→ Mining Crystals). Und nicht alle Stationen haben 50% Base Yield. Wer weiß, wohin es Dich in EVE verschlägt.

In der Vergangenheit war der im Refiningfenster angezeigte Betrag für den Netto Ertrag noch ohne Rücksicht auf die Spezialisierungsskills der Eingangsmaterialien. Dort hat CCP inzwischen nachgebessert, so dass Du dort zumindest dann richtige Werte siehst, wenn Deine Processing Skills für zu veredelnde Erze auf gleicher Stufe sind. Die Zahlen der Tabelle in dem Fenster wiederum berücksichtigen die Faktoren in jedem Fall.

Wieviel Prozent Ertrag Du mit Deinen Skills erhältst, wenn Du auf einer Station mit dem gezeigten Base Yield Erze veredelst oder Items wiederaufbereitest – jeweils vor Abzügen der Stationscorporation zeigen einige Tabellen am Ende dieses Kapitels (→ Station/Outpost Refining). In diesem Google Sheet (Sheet *Station Refine*) kannst Du noch zusätzlich Implantate mit in die Berechnung einbeziehen. Auch Stationsabzug basierend auf Standing kannst Du dort ermitteln. Erstelle dazu eine Kopie dieser Tabelle in Dein Google Drive oder lade sie als Excel oder Open Office Dokument auf Deinen Computer.

Abgaben an die Betreiber NPC Corporation

Bleiben noch die Abgaben. Bei NPC Stationen errechnen sich diese aus Deinem Standing (Ansehen) der Corporation gegenüber, die diese Station besitzt. Faction Standing hat keinen Einfluss darauf. 5 % Steuer sind der Basiswert, wenn Du kein Standing bei der NPC Corporation der Station hast. Die Formel zum errechnen lautet:

$$Stationsabzug = 5 - (0{,}75 \times Dein\ Standing)$$

Hierbei wird mit dem effektiven Standing gerechnet, also dem mit Bonus durch den Skill **Connections**. 6,67 (6,6666) ist der Standing Wert, bei dem die Steuer 0% erreicht. Natürlich bekommst Du bei höherem Standing keine zusätzlichen Minerale von der Corporation.

Bei 180 Stationen (30 davon im Highsec) beträgt der Stationsabzug nur 2,5%. Hier musst Du nur ein Standing von 3,34 (3,333) erreichen, um den Auftrag ohne Abgaben zu beenden. Viele, aber nicht alle dieser Stationen, gehören den NPC Milizen der vier Empire Factions.

Refining Arrays



Neben Refining Services der Stationen und Outposts existieren auch Refining Arrays für Control Tower. Diese können jedoch erst ab System Sicherheitsstufe 0.3 abwärts genutzt werden.
Außerdem haben sie einen entscheidenden Nachteil: Außer Ice kann dort nichts mit 100 % Yield veredelt werden! Sowohl das normale, als auch die beiden Intensive Refining Arrays haben Limits. Diese liegen bei 35%, bzw. 75% – welche auch als Multiplikator in der Info angegeben sind.
Zusätzlich ist die Formel zur Berechnung des tatsächlichen Yield etwas anders. Das Array hat keinen eigenen Base Yield. Stattdessen werden die Skills des Charakters, der den Job startet, mit anderen Startwerten als den natürlichen 37,5% multipliziert. Diese ergeben sich aus dem Yield Multiplikator zum Quadrat gerechnet.

$$RefiningYield = ArrayMultiplier^{\,2} \times (1 + Refining \times 0{,}02) \times (1 + Ref.Efficiency \times 0{,}04) \times (1 + [X]\,Processing \times 0{,}05) \times (1 + ImplantBonus)$$

Nehmen wir wieder Refining und Refinery Efficiency auf Level 5 und diesmal ein Intensive Refining Array als Beispiel:

$$0{,}75^2 \times (1 + 5 \times 0{,}02) \times (1 + 5 \times 0{,}04) \times (1 + 0 \times 0{,}05) \times (1 + 0) \rightarrow 0{,}5625 \times 1{,}1 \times 1{,}2 \times 1 \times 1$$

Das Ergebnis ist 0,7425 → 74,25 %. Bedenke, dass Werte über 75 % keinen Effekt haben. „Hard Cap" ist 75% (bzw. beim Refining Array 35%)!
Im Wormhole Space, wo NPC Stationen nicht immer nur um die Ecke liegen, ist so ein Array eine Möglichkeit, um das eigene Roherz zu veredeln. Klasse 4 Wurmloch Systeme haben beispielsweise keine direkte Anbindung an das bekannte EVE Universum. Aber es ist immer eine schlechte Option, was den zu erwartenden Ertrag betrifft. Ice ist von diesem Hard Cap nicht betroffen. Allerdings existieren zumindest im Wormhole Space keine Sites, in denen Ice abgebaut werden kann.
Zusätzlich beanspruchen sie sehr viel CPU und Powergrid des Control Towers. Ein Medium Intensive Refining Array benötigt 2000tf CPU. Ein Caldari Control Tower, CPU Spitzenreiter bei den Standard POSen, liefert 7500tf. Von den 1.375.000MW werden außerdem 375.000MW benötigt. Nahezu ein Drittel CPU und über ein Drittel Grid würde also bei permanentem Einsatz belegt.
Zum Glück lassen sich diese Arrays seit einiger Zeit zügig online schalten. So kannst Du sie schnell ein- und wieder ausschalten. Oder bessere Alternativen suchen…

Flotte (Mining)

Oben habe ich ja bereits die Skills **Leadership** und **Mining Foreman** genannt. Eine einfache Möglichkeit um mehr Ertrag beim Erz Mining zu erzielen. Dafür ist nur eine Flotte mit zwei Charakteren notwendig, die sich abgedockt im gleichen System befinden. Um eine solche Flotte zu bilden, lädst Du einen zweiten Charakter mit Rechtsklick auf dessen Namen ein.
Er erhält die rechts gezeigte Meldung.
In der ist auch, für einige etwas kryptisch ausgedrückt, der Hinweis enthalten, dass Flotte in Bezug auf Angriffsregeln **nichts** ändert. Angriff von Spielern Eurer Flotte, die Ihr sonst nicht angreifen dürftet, dürft Ihr **auch in einer Flotte nicht angreifen**. Dies ist „nicht von CONCORD sanktioniert". Und nicht sanktioniert bedeutet: nicht geduldet.



Mit einer Flotte habt Ihr aber unter anderem die Möglichkeit, Zugriff auf den Loot des anderen zu erhalten (auch JetCans), sowie Anteil an Kopfgeldzahlungen, sofern ihr zum Zeitpunkt des Abschusses in der Nähe seid. Wenn Ihr eure Sicherheitseinstellung auf Grün belasst kommt ihr auch nicht auf Tuchfühlung mit Concord, da dann alle Konsequenz behafteten Aktionen nicht mehr möglich sind.



Hat der andere Charakter die Einladung angenommen, befindet Ihr Euch beide anschließend in einer gemeinsamen Flotte. Als Einladender bist Du automatisch Squad Commander (Staffelkommandant), Booster der Staffel – derjenige der Boni gibt und in größeren Flotten von oben weiterleitet – und Boss der Flotte. Seht Ihr beide links oben im Flottenmenü ein grünes Häkchen ✔ sind die Boni aktiv, Bei rotem Kreuz ✖ nicht.

In dem Fall prüft (→ Flotte):

- Dein Leadership Skill? Je Level darf Deine Staffel 2 Member haben – mit Dir!
- Im gleichen System und abgedockt?
- Beide im Schiff, nicht nur in Kapsel?

Wenn Du Leadership auf Level 1 trainiert hast, erhalten in dieser Art Flotte Du und Dein Staffelmitglied Deine Boni. Für weitere Staffelmitglieder musst Du weitere Levels des Skills trainieren. Mining Foreman steigert dann je Level den Mining Yield aller Staffelmitglieder. Auch beim Kommandanten. So kannst Du also mit diesem Skill Euren Ertrag um bis zu 10% steigern, das 1,1 fache.

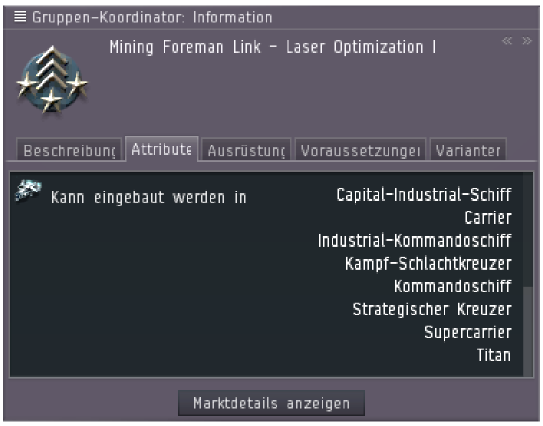
Aber bereits diesen passiven Bonus kannst Du noch steigern.

Mit **Cybernetics** und **Mining Director** Level 5 (letzterer benötigt Mining Foreman 5), kannst Du das Slot 10 Implantat **Mining Foreman Mindlink** einsetzen. Dies erhöht den Bonus auf 15%, das 1,15 fache. Dieses Implantat ist inzwischen „relativ“ günstig. Bis Du die nötigen Skills – neben den ganzen anderen – dafür trainiert hast, ist es für Dich vielleicht schon erschwinglich. Allerdings spielt dieses Implantat seine Vorteile erst dann richtig aus, wenn Du in einem Schiff mit sogenannten **Warfare Links** sitzt.



Eine recht unbekannte (und ungenutzte) Flottenfunktion, die alle Kommandoposten nutzen können. **Neu formieren** (Regroup). Hiermit befehligt der jeweilige Kommandant die Piloten der unter ihm angeordneten Hierarchie zu seiner Position. Der Befehl wirkt auf alle Schiffe innerhalb des gleichen Grid – alle, die in Overview und Space sichtbar sind (bzw. cloaked). Mögliche Szenarien, wo dies von Nutzen sein kann, sind allerdings eher selten. Beispielsweise könnte so der eingeschlafene Kollege aus einer Bubble gezogen werden, um ihn anschließend mit Staffelwarp in Safespot-„Sicherheit” zu bringen.

Fleet Boost



Warfare Links (Ganglinks) sind Module, die zusätzlich zu den passiven Fleetboni – je nach Gruppe und Art des Ganglinks – ein Attribut für alle Boni erhaltenden Flottenmitglieder verbessern. Im PvP werden sie nahezu immer eingesetzt (auch im Solo PvP…).

Verwenden kannst Du Ganglinks allerdings nur auf Schiffen, die diese ausrüsten dürfen.

In den Attributen von Ganklinks werden diese Schiffe aufgelistet. Ein schlichter Battlecruiser (ausgenommen sind die Attack BC) würde schon für den Anfang reichen.

Es gibt aber auch Ganglinks für Bergbauer, die mehr wollen. Dies sind die Mining Foreman Links.



Mining Foreman Link - Laser Optimization I und T2 Hiermit wird die Cycle Time von Mining Laser (Turret und Strip), Ice / Gas Cloud Harvester Modulen verkürzt. Hiervon profitieren also auch Eissammler, was der Mining Foreman Bonus nicht bietet. Basis Reduktion ist -6%, Faktor -0,06. T2 bietet -7,5%, Faktor -0,075.



Mining Foreman Link - Mining Laser Field Enhancement I und T2 Hiermit wird die Reichweite dieser Module erhöht. So musst Du nicht so oft von einem Asteroiden oder Eiswürfel zum nächsten kriechen. Reichweitenbonus ist 13,6%, Faktor 1,136. T2 steigert dies vor Skills um 17%, Faktor 1,17.



Mining Foreman Link - Harvester Capacitor Efficiency I und T2. Die Verringerung des Energiespeicherbedarfs (Capacitor Need) von Mining Laser und Harvester Modulen ist als Ausgleich zu sehen für die verkürzte Laufzeit der „Laser Optimization", denn durch verkürzte Laufzeiten benötigt ein Modul früher wieder Saft (Capacitor) und hat somit erhöhten Energiespeicherverbrauch. Dieser Ganklink wird in der Regel (im Highsec) nicht benötigt. Sind entsprechende Skills von einzelnen Mining Piloten aber noch nicht ausgereizt, oder sind die Fittings der Schiffe, beispielsweise wegen Permatanken von Belt NPC im Nullsec, sehr gierig, rechnet sich eventuell der Einsatz. Der Prozentsatz ist identisch mit dem Cycle Time Ganglink.

Voraussetzungen

Zum Einbau und aktivieren der Module benötigst Du diese Skills:

Leadership auf 5, **Mining Foreman** auf 5

Mining Director auf 1, für T2 Links auf 5. Neben der Notwendigkeit, ihn für den Einsatz der Ganglinks zu trainieren, erhöht er deren Bonus außerdem um 20 % je Stufe, auf Level 5 erreichst Du also den doppelten Effekt, Faktor 2.

Verbesserung

Warfare Link Specialist steigert den Bonus von Ganglinks um 10% je Stufe, maximal also 50%, Faktor 1,5.

Mining Foreman Mindlink steigert einmalig den Bonus des Ganklings um weitere 25 %, Faktor 1,25. Dieser Bonus (auf den Bonus) lässt sich auch wieder einfach berechnen. Schauen wir ein wenig in die Zukunft, Du hast Mining Director schon auf Level 5 und verwendest deshalb T2 Ganglinks und hast ein Foreman Mindlink im Kopf. Warfare Link Specialist hast Du auf Level 4. Das Modul nutzt Du mit einer Drake.

Cycle Time:

$$ModuleBaseCycleTime \times \big(1 - (Ganglink \times Mining\ Director \times Link\ Specialist \times Mindlink)\big)$$

$$180s \times \big(1 - (0{,}075 \times 2 \times 1{,}4 \times 1{,}25)\big) = 180s \times 0{,}7375 = 132{,}75s \rightarrow \boldsymbol{2m\ 12{,}75s}$$

(dies gilt auch für Energiespeicherbedarf)

Reichweite:

$$ModuleBaseRange \times \big(1 + (Ganglink \times Mining\ Director \times Link\ Specialist \times Mindlink)\big)$$

$$15km \times \big(1 + (0{,}17 \times 2 \times 1{,}4 \times 1{,}25)\big) = 15km \times 1{,}595 = \boldsymbol{23{,}925km}$$

Das kann sich schon sehen lassen! Du kannst aus dem Stand mehr Asteroiden im Belt erreichen und holst zusätzlich das Erz schneller aus ihnen heraus.

Aber mal ganz ehrlich. Eine Drake ist zwar generell gut für Aktionen geeignet, die etwas länger dauern, aber so richtig nützlich ist sie so nicht, oder? Es muss doch etwas Besseres geben!

Gibt es auch:
Die oben neben Kampf-Schlachtkreuzer aufgelisteten Schiffe verstärken noch einmal zusätzlich die Boni von bestimmten Links. Und bei Mining Foreman Links sind es zwei Schiffsarten davon. Wie durch Zufall gibt es von beiden je nur ein Schiff und beide wurden von ORE entwickelt.

Industrial-Kommandoschiff – die **Orca**

Capital-Industrial-Ship – die **Rorqual**

Beide Schiffe erhöhen über ihren Schiffskill den Effekt von Mining Foreman Ganglinks noch weiter. Die Orca je Level um 3% (maximal 15%, Faktor 1,15) und die Rorqual je Level um 10% (maximal 50%, Faktor 1,5). Gehen wir nun davon aus, dass Du **Industrial Command Ships** für die Orca auf Level 4 trainiert hast. Die anderen Skills bleiben wie oben. Daraus ergibt sich für Cycle Time und Reichweite:
Cycle Time:

$$ModuleBaseCycleTime \times \left(1 - (Ganglink \times Director \times Specialist \times Mindlink \times Schiffskill)\right)$$

$$180s \times \left(1 - (0{,}075 \times 2 \times 1{,}4 \times 1{,}25 \times 1{,}12)\right) = 180s \times 0{,}706 = 127{,}08s \rightarrow \mathbf{2m\ 7{,}08s}$$

(dies gilt auch für Energiespeicherbedarf)
Reichweite:

$$ModuleBaseRange \times \left(1 + (Ganglink \times Director \times Specialist \times Mindlink \times Schiffskill)\right)$$

$$15km \times \left(1 + (0{,}17 \times 2 \times 1{,}4 \times 1{,}25 \times 1{,}12)\right) = 15km \times 1{,}6664 = \mathbf{24{,}996km}$$

Sieht schon ein wenig besser aus. Fast sechs Sekunden kürzere Cycles und 1km größere Reichweite! Schauen wir kurz, was mit diesen beiden Schiffen möglich ist, wenn alle Skills auf Level 5 sind. Die Skillauflistung lasse ich diesmal aus und nur die Zahlen für sich sprechen.
Cycle mit Orca:

$$180s \times \left(1 - (0{,}075 \times 2 \times 1{,}5 \times 1{,}25 \times 1{,}15)\right) = 180s \times 0{,}677 = 121{,}782s \rightarrow \mathbf{2m\ 1{,}782s}$$

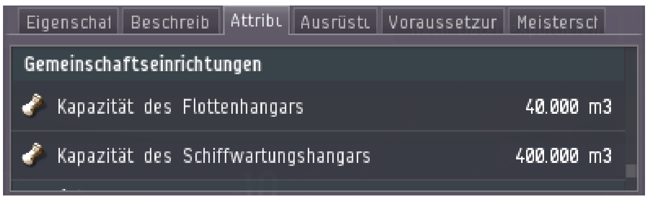
Cycle mit Rorqual:

$$180s \times 1 - 0{,}075 \times 2 \times 1{,}5 \times 1{,}25 \times 1{,}5 = 180s \times 0{,}578 = 104{,}063s \rightarrow \mathbf{1m\ 44{,}063s}$$

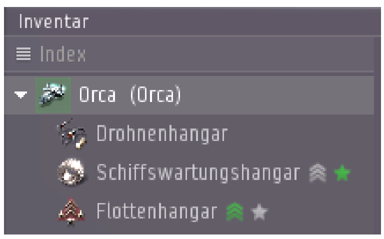
(dies gilt auch für Energiespeicherbedarf)

Reichweite mit Orca: $15km \times \left(1 + (0{,}17 \times 2 \times 1{,}5 \times 1{,}25 \times 1{,}15)\right) = 15km \times 1{,}733 = \mathbf{25{,}997km}$
Reichweite mit Rorqual: $15km \times \left(1 + (0{,}17 \times 2 \times 1{,}5 \times 1{,}25 \times 1{,}5)\right) = 15km \times 1{,}956 = \mathbf{29{,}344km}$
Bist Du noch da, oder schon auf dem Weg zum Einkaufen in Jita? Dann lies auf dem Flug, was ich Dir sonst noch von den beiden Schiffen berichte.

Extra Laderäume



Die beiden folgenden Schiffe haben mehr als nur Frachtraum und Drohnenhangar. Beide haben einen Flottenhangar und einen Schiffswartungshangar, wie abgebildet (deren Kapazitäten bei der Orca). Sie können beide im Inventarfenster mit Linksklick auf die entsprechenden Symbole zur Benutzung durch andere Spieler im All freigegeben werden, getrennt für (Spieler-)Corporation- und Flottenmitglieder. Im unteren rechten Bild ist der Schiffswartungshangar für Corporation-, der Flottenhangar für Flottenmitglieder verfügbar. Du kannst auch beiden Zugriff gestatten oder sperren.

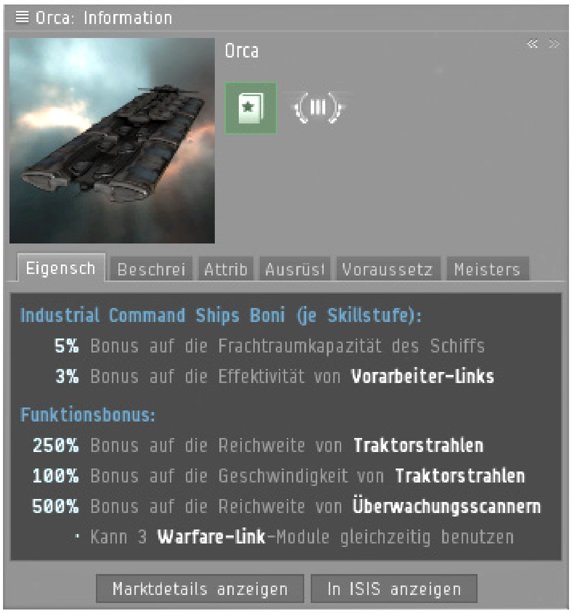


Und was macht man damit? In den Flottenhangar (Rorqual hat hier 30.000m³) kannst Du alles hineinpacken und alles herausnehmen, außer zusammengebaute Schiffe. Er Ist also ein erweiterter Frachtraum. Ebenso können Zugriffsberechtigte von Außen alles hineinlegen und entnehmen, außer Container.
Der Schiffswartunghangar (1.000.000m³ bei der Rorqual) ist für *zusammengebaute* Schiffe vorgesehen (verpackte Carrier müssen leider draußen bleiben), deshalb die scheinbar große Kapazität. Bei der Orca ist die Kapazität ein Limit, das Battleships und größer aussperrt, bei der Rorqual sind nur Mining Schiffe von ORE (Venture, Barges, Exhumer) und Industrials (T1 und T2) zugelassen.
Andere Piloten können bei gestattetem Zugriff in Schiffe aus dem Hangar einsteigen, ihr eigenes einlagern oder Schiffe starten und dann erst einsteigen. Bedenke, dass sich im Frachtraum und Hangaren der einzulagernden Schiffe nur Drohnen im Drohnenhangar und Munition bzw. Ladungen (Skripte, Cap Booster Charges, Nanite Repair Paste) im Frachtraum befinden dürfen. Die Möglichkeiten sind hier wie bei einem Ship Maintenance Array am POS Control Tower (→ POS).
Ebenso können Zugriffsberechtigte den Ausrüstungsdienst nutzen, um so ihr Schiff umzufitten, wie auf Station oder an ihrem eigenen Mobile Depot. Dafür müssen sie sich innerhalb 5.000m zur Orca oder Rorqual befinden. Rechtsklick auf die Orca oder Roqual (oder einfach ALT-F tippen) öffnet den Ausrüstungsdienst.
Zwar hast Du als Pilot von einem der beiden Schiffe auch die Menüoption, den Ausrüstungsdienst zu verwenden. Trotzdem kannst Du Dich nicht … an Dir selbst umziehen.
Ein weiterer Hangar, den beide Schiffe vorweisen, ist der Erzhangar (kennst Du ja schon von den Miningschiffen). Diesen kannst Du nicht freigeben, aber Du kannst natürlich ganz bequem Erze, Ice und Gas (keine daraus gewonnenen Stoffe) in diesen umlagern. Die Kapazität des Erzhangars beträgt 50.000m³ bei der Orca und 250.000m³ bei der Rorqual.

Orca



Die Orca ist ein Industrial Command Ship und gehört zur Gruppe der Capital Ships. Allerdings kann sie sich auch im Highsec und von selbst nur durch Stargates bewegen. Wie die anderen Command Ships (T2 Battlecruiser) kann auch sie von Haus aus mehr als einen Ganglink nutzen.
Durch den Schiffskill Industrial Command Ships erhalten Mining Foreman Links bei ihr je Level einen gesteigerten Bonus von 3%. Bei der weiter oben gezeigten Formel reihen sich diese Faktoren von maximal 1,15 entsprechend ein.



Ein weiterer Funktionsbonus dient Small Tractor Beams, die hier Container und Wracks schneller und aus größerer Entfernung zum Schiff ziehen. Blöd nur, dass sie in Highslots eingebaut werden. Hier musst Du Dich entscheiden, ob Du drei Ganglinks oder weniger nutzen willst, dafür dann einen oder mehrere Tractor Beams.
Der 500 % Bonus für Überwachungsscanner (Survey Scanner) kann sehr nützlich sein. Die Miningschiffe selbst benötigen dann keinen mehr. Der Flottenbooster, der in der Orca sitzt, kann nun aus der Liste der Scanergebnisse einzelne der Flotte übermitteln (mit Übertragung: Ziel markieren).



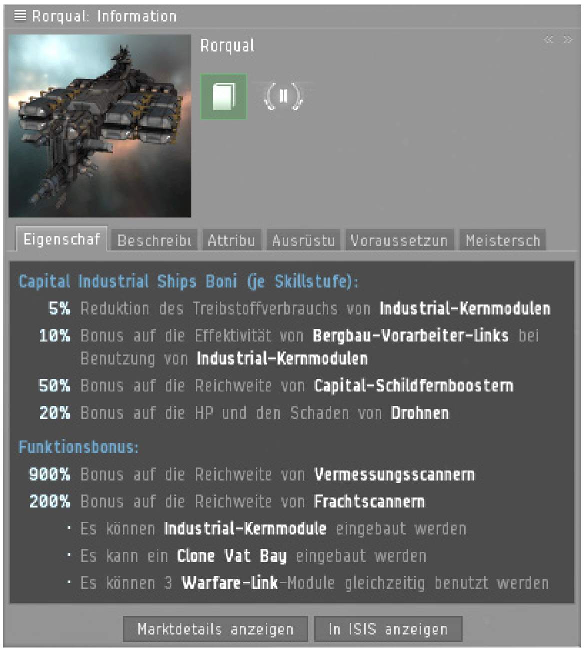
Siege Warfare Link - Shield Harmonizing I Da die Orca jeden ihrer Highslots mit Ganglinks belegen kann und der Mining Foreman Link für weniger Energiespeicherbedarf der Mining Laser und Harvester oftmals nicht notwendig ist, bietet sich dieser Ganglink an. Er erhöht die Schadensresistenzen der Bonus erhaltenden Schiffe, was positiven Einfluss auf ihren Tank hat. Auch der bietet keine 100%ige Sicherheit vor Suicide Ganks und im Krieg und ähnlichen „Du bist ohne (nennenswerte) Konsequenzen angreifbar" Situationen verlängert er meist nur das Leiden. Aber dennoch kann er von Nutzen sein. Allerdings benötigt dieser Link weitere Leadership Skills, diesmal **Siege Warfare** auf Level 5, anschließend **Siege Warfare Specialist** auf Level 1, für T2 auf 5. Wie bei den Mining Fleetskills werden auch hier Boni und Effekte verstärkt (aber nicht durch die Orca!)

Der oben bereits erwähnte Frachtraum wächst bei der Orca mit Deinen Skills. Je Level Industrial Command Ships vergrößern sich die anfänglichen 30.000m³ um 5% auf maximal 37.500m³. Wenn Du auf Tank verzichten kannst oder willst, kannst Du das gesamte Fassungsvermögen für Items auf 190.951m³ steigern. Baue dazu zwei **Expanded Cargohold II** in die Lowslots und **Large Cargohold Optimization Rigs** ein (zwei T2, ein T1 Rig passt). 50.000m³ sind natürlich wegen der Erzhangar Beschränkung Ore, Ice oder Gas vorbehalten. So schnell hast Du einen Frachter für Blutarme ausgestattet. Mit ohne Tank…
Falls Du Dich fragst, ob sie Orca sich bereits „lohnt" wenn Ihr nur zu zwei seid? Also beispielsweise eine Hulk mit der Orca in den Belt stellen? Das ist nicht der Fall. Die Orca ist kein Miningschiff. Wenn Du zwei Mackinaw in den Belt stellst, ist die zweite ein „Bonus" von 100 % (bei gleichen Skills). Der Cycle Time Bonus des Mining Foreman Links der Orca reduziert die Cycle Time jedoch nur um etwa ein Drittel. Rund 33 % Bonus könnte man sagen. Natürlich kann die einzelne Hulk permanent im Belt bleiben, während die Orca die Erze wegschafft. Trotzdem reicht dass nicht aus, um den Ertrag, den zwei Mackinaw erreichen, einzuholen. Die schon genannten Übersichtstabellen von Ing Harm, am Ende des Kapitels machen dies anschaulich (→ Effektivitätsvergleiche).

Rorqual



Rorqual die fette Qualle. Zum Mining Boost geben das beste Schiff. Doch damit nicht genug. Sie kann auch, nach Aktivierung eines Industrial Core Moduls, Erze pressen, wodurch sich deren Volumen deutlich verringert. Und sie kann mit einer Clone Vat Bay Sprungklonerstellung und -lagerung ermöglichen. Und noch mehr als das.



Sie ist, wie die Orca, ein Capital Ship. Allerdings ist sie aus dem Highsec ausgesperrt. Im Low- und Nullsec kann sie sich frei bewegen. Jedoch nicht durch Stargates. Um in andere Systeme zu gelangen, muss sie ihren Sprungantrieb (Jump Drive) verwenden. Dafür ist am Ziel ein Cynosural Field (→ Ich will hier weg!) notwendig.
Industrial Core, Sprungantrieb und Clone Vat Bay benötigen Treibstoff. Diesen kannst Du im Treibstoffhangar lagern. Das Schiff hat nur auf dort und im Frachtraum lagernde Einheiten Zugriff.
Bei der Rorqual gesellen sich, neben bereits von der Orca bekannten Boni, noch weitere hinzu. Die Mining Foreman Links erhalten bei der Rorqual etwas mehr als den dreifachen Bonus gegenüber ihrer kleinen Schwester – wenn der Industrial Core aktiv ist!

Weiterer Mining Fleet Support



Capital Remote Shield Booster I
Shield anderer Schiffe wiederherstellen.



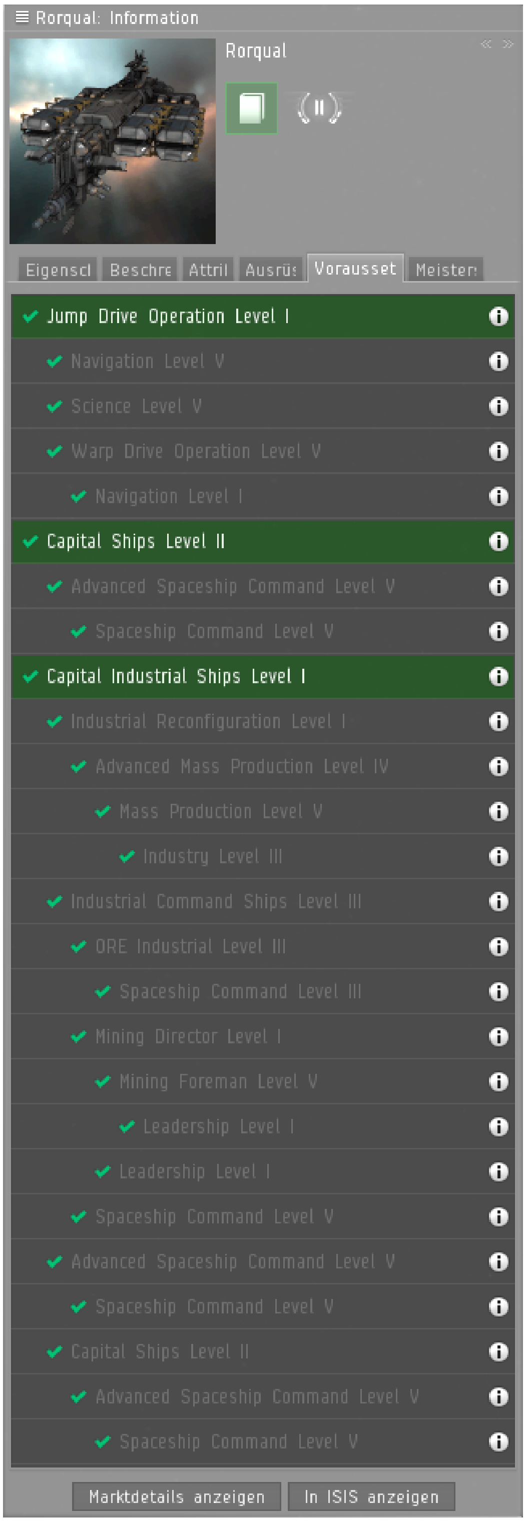
Survey Scanner
Erzmenge in Asteroiden scannen.



Cargo Scanner
Inhalt von u.a. Cargo Containers scannen.



Capital Tractor Beam I
Wracks und Container heranziehen



Die Boni auf diese Module (und Varianten) legen den Gedanken nahe, dass sie im Belt stehen und dort die Miningschiffe unterstützen kann. Ob Du diese große, träge Zielscheibe im Lowsec oder Nullsec dort stehen lassen willst, vielleicht auch noch wegen des Ganglink Bonus mit aktiviertem Industrial Core – also mindestens fünf Minuten festgenagelt – bleibt Dir überlassen.

Voraussetzungen

Wie Du rechts siehst, stellt der Wunsch, in die Qualle einzusteigen, schon deutlich höhere Ansprüche.
Capital Industrial Ships erhöht oben genannte Schiffs-Boni je Level.
Industrial Reconfiguration Voraussetzung für den Industrial Core und seit Skillrebalancing auch für das Schiff. Jeder Level senkt dessen Bedarf um 50 Stück je Cycle. Diese Anzahl wird vor Bonusberechnung durch Capital Industrial Ships abgezogen.



Industrial Core I ist ein aktives Modul. Während der (5 Minuten) Laufzeit kann die Rorqual sich nicht bewegen oder warpen. Auch Cyno Jumps und Docken sind nicht möglich.



Heavy Water ist notwendig für den Betrieb des Industrial Core. Vor den beiden oben genannten Skills werden 1.000 Stück pro Durchlauf benötigt. Mit beiden auf Level fünf:

$$(1.000 - 5 \times 50) \times 0{,}75 = 562{,}5 \rightarrow 563\ Units$$

So lange der Industrial Core aktiv ist, wirkt der Schiffsbonus auf die Effekte von Mining Foreman Links. Außerdem kannst Du die vier Produktionsstraßen der Rorqual zum Pressen von Erzen nutzen. Ist das Modul (per Standard) auf automatische Wiederholung gestellt, bleibst Du im Industrial Mode, bis Du den Cycle beendest, oder wenn kein Heavy Water mehr im Treibstoffhangar ist. Dann verfällt der Bonus und eventuelle Kompressionsaufträge werden ausgeschaltet.

Pressen! Pressen!

Neben dem Fleet Boost der zweite wichtige Vorteil bei Rorqual Nutzung, ist das Pressen von Erzen. Aus einer bestimmten Menge Roherze werden dabei Compressed Blöcke hergestellt. Jede Erz- und Ice-Sorte benötigt eine eigene Blueprint. Diese Blueprints benötigen den jeweiligen Processing Skill auf Level 4. Die Processing Skills hochwertigerer Erze stellen dabei wiederum mit ihren Voraussetzungen höhere Ansprüche.

Das Pressen von Erzen, die in Belts abgebaut werden, ist eine effektive Möglichkeit, das Volumen zu verringern. Die Anzahl daraus gewonnener Minerale wird dabei nicht beeinflusst. Es wird eine feste Menge Erzbrocken – beispielsweise 5000 Stück Hemorphite (bei 3m³ je Brocken ein Gesamtvolumen von 15.000m³) – mit Hilfe der zur Erzsorte (und Variante) passenden Compressed Hemorphite Blueprint zu einem Block verarbeitet. Im Beispiel ist das Endergebnis ein Block Compressed Hemorphite mit einem Volumen von 750m³. Hier hat sich das Volumen also auf ein zwanzigstel verringert. Dieses Verhältnis von 20/1 erreichst Du mit Erzen ab Omber abwärts (→ Was sind nun diese Asteroiden und Minerale?). Die anderen Erze (Veldspar bis Plagioclase) ergeben ein Verhältnis von 39,93/1).

Gehen wir einen Schritt weiter, denn Erze lassen sich ja mit Refining weiterverarbeiten. Bei Hemorphite beträgt die Summe der Minerale 16.340 Stück. Jedes hat 0,01m³ Volumen, also 163,4m³. Ist ein Refining Outpost oder eine Station erreichbar, wo Refining ohne Verlust (Base Yield!) und Abzüge (Gesetzte Steuern bei Outposts, Standing bei NPC Stationen) möglich ist, wäre Refining hier sinnvoller. Zwar werden immer mehr Minmatar Outposts aufgestellt – hier sind bis zu 50 % Base Yield erreichbar – aber noch ist nicht jedes Nullsec System bebaut.

Anders bei **Veldspar**. Ein Block **Compressed Veldspar** (166.500 Stück Veldspar Erz, 16.650m³) wird auf 417M³ gestampft (Blueprint Info, 39,93/1). Refining ergibt hier 500.000 Tritanium mit 0,01m³ Stückvolumen, in Summe 5.000m³ (1/11,990 mit Blockvolumen als Basisgröße). Hier ist der gepresste Block platzsparender. Auch dieses Verhältnis variiert unter den Erzgruppen. Und auch hier ist ab Omber eine Grenze erreicht. Von Omber an ist das Volumen der Minerale geringer als das des Blocks.

Eine Übersicht der Volumen Verhältnisse bei Erzen und Eis ist am Ende des Kapitels eingefügt (→ Komprimieren).

Bei Ice ist dies anders. Hier wird ein 1.000m³ Block eingedampft auf 100m³, immerhin noch 10/1. Bei Ice kann jede Sorte mittels Refining noch effektiver verkleinert werden. Wiederum nur, wenn verlustfreies Refining möglich ist.

Die Materialstufe (ME) der Blueprints musst Du nicht erhöhen. Der Verlustfaktor beträgt bereits bei Kauf 0%. Allerdings kannst Du die Produktivitätsstufe (PE) erhöhen Mit **Industry 5** kannst Du die Zeit für einen Run auf 38 Sekunden drücken. Dafür reicht bei den Blueprints PE 16. An einer POS geforscht dauert dies bei **Research 5** drei Tage, 18 Stunden – Auf Station fünf Tage.

Mit den 10 Sekunden, die Du pro Run sparst, schaffst Du während der fünf Minuten eines Core Cycles statt der sechs Runs mit einer Laufzeit von 4:48 nun sieben Durchläufe mit einer Laufzeit von 4:26.



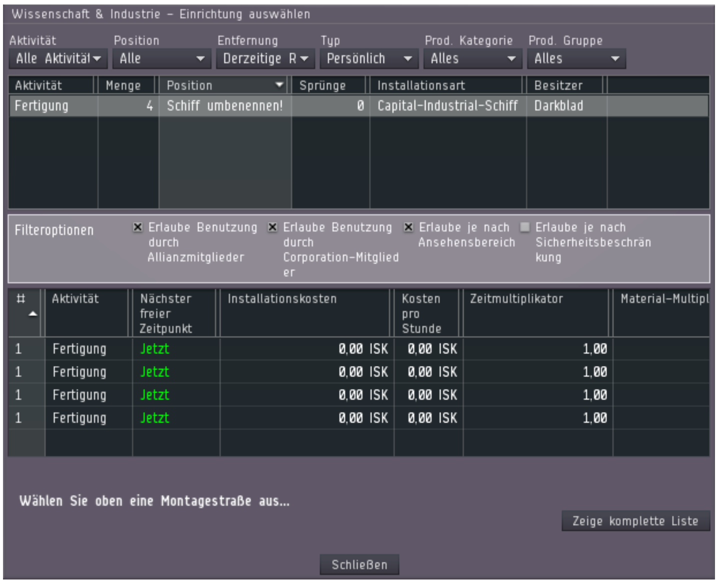
Genug um noch mindestens einen weiteren Auftrag mit 7 Runs zu starten, vielleicht sogar zwei. Chruker hat auf seiner Website speziell für die Rorqual eine große Übersicht erstellt, auf der Du neben diesen noch weitere Details zu den Fertigungsabläufen finden kannst.

Der Ablauf des Pressens ist nicht anders als die Produktion von anderen Items. In der Rorqual benötigst Du:



- Industrial Core eingebaut und online
- Heavy Water für einen oder mehrere Cycles des Core im Frachtraum oder Teibstoffhangar
- Eine Compressed Ore Blueprint in Frachtraum oder Flottenhangar
- Die zur Blueprint passende Erzsorte. Anzahl mindestens ein Run (oder ein Vielfaches davon). In einem Stapel ist nicht notwendig

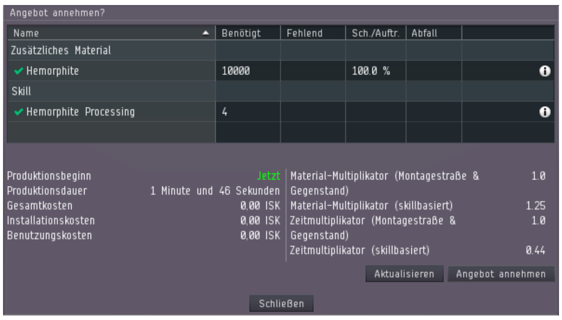
Hast du dies alles, begib Dich an ein ruhiges Plätzchen, wo Du mindestens fünf Minuten nicht gestört wirst. Die Zeit für einen Durchlauf des Industrial Core. Aber bevor Du ihn startest, kannst und solltest Du den Produktionslauf vorbereiten (Heavy Water kostet auch ISK!).
Mit Rechtsklick auf die Blueprint rufst Du das Fertigungsfenster auf.
Im Fertigungsfenster öffnest Du erst mit Klick auf „Einrichtung ändern“ die Liste von Installationen, sonst kannst Du Ein-/Ausgänge nicht festlegen.



Dort übernimmst Du die Einstellungen:

- Alle Aktivitäten
- Alle Positionen
- Derzeitige Region (Sonnensystem genügt auch)
- Persönlicher Typ
- Alle Produktkategorien
- Alle Produktgruppen

Nun kannst Du Deine Rorqual im oberen Teil, und anschließend im unteren Teil eine der Fertigungsstraßen mit Doppelklick auswählen.
Zurück im Fertigungsfenster kannst Du nun einstellen, wo Ein-/Ausgabe stattfinden. In diesem Beispiel der Frachtraum, „Meine Ladung”. Anzahl Durchläufe ist entsprechend der Erzmenge, die Du bei Dir hast.
Klick auf OK und Dir wird die Checkliste des Jobs angezeigt. Sind hier noch Kreuze ✖ statt Häkchen ✔, korrigiere die angezeigten Fehler und kehre dann zu diesem Angebot zurück.
Wenn alles passt, kannst Du den Industrial Core starten und Angebot annehmen. Die Animation des Schiffs ist nun zwar sehenswert, aber starte erst die Produktion. Dies ist möglich, sobald Du den Core aktiviert hast. Wie das Schiff sich aufstellt, kannst Du nun in aller Andacht beobachten (und immer wieder und wieder).
Auf dem Weg kannst Du bis zu vier Jobs parallel laufen lassen. Der Anzahl Durchläufe sind nur durch Deine Kapazitäten (Cargo, Fleet Hangar, Ore Hangar) Grenzen gesetzt. Starte lieber vier Jobs á Minuten (ein Core Cycle reicht) statt einen mit 12 Minuten Dauer.
Anders als auf Stationen kannst Du hier keine weiteren Aufträge der Wartschlange einer belegten Straße hinzufügen.



Wenn du eine Anzahl Runs wählst, die mehr als fünf Minuten benötigen, sind natürlich auch mehrere Cycles des Core notwendig.
Um nun zu prüfen, ob der Fertigungsauftrag abgeschlossen ist, öffnest Du (mit ALT-S) das Wissenschaft und Industrie Fenster und wählst den linken Reiter Aufträge(Aus einer Mücke einen Elefanten machen Teil 3/10).

Großes Geschäft (klein) gemacht
Klickst Du dort auf Aufträge suchen werden Dir bei den oben gezeigten Einstellungen

- Alle Aktivitäten
- Jeder aktive Status
- Aktuelle Region
  (Sonnensystem genügt wieder)
- Du als Besitzer

Deine Compression Jobs angezeigt.



Falls der Industry Mode wegen fehlenden Isotopes oder deaktivierter Autowiederholung des Core endet, werden die Produktionsstraßen gestoppt. Laufende Jos werden dann als Ausgeschaltet angezeigt. Kein Problem! Du kannst auch das Schiff verlassen. So lange Das dieses nicht verpackt oder zerstört wird, kannst Du die Produktion jederzeit durch erneuten Start des Core fortsetzen. Außerhalb des Schiffs kannst Du auch immer sehen, welche Aufträge noch in Deiner Rorqual deaktiviert auf Dich warten.
Wenn Du das Schiff verpackst, bekommst Du von gestoppten Aufträgen die Blueprint zurück, das Erz ist aber verloren. Wird die Qualle zerstört, verlierst Du auch die Blueprint.
Aber Dir wird schon nichts passieren – zumindest nicht in diesem Beispiel. Wenn der Status des Auftrags von In Arbeit nach Ablauf der Produktionszeit in Bereit wechselt, kannst Du Die Ware und Blueprint in den zuvor gewählten Hangar liefern lassen.
Die Anzeigen werden offenbar nur jede Minute aktualisiert. Bei nur einem Run (unter einer Minute) wird eine Straße als frei angezeigt, obwohl sie belegt ist. Auch Änderungen werden erst nach Ablauf dieser Minute angezeigt. Ausgeschaltete Jobs werden nicht gleich nach Aktivierung des Industrial Core wieder als In Arbeit oder Bereit gemeldet. Nach einigen Sekunden aktualisieren sich diese Anzeigen aber.

Ich will hier weg!
Wie schon erwähnt, kann die Rorqual keine Stargates benutzen, sondern nur ihren Jump Drive. Der ist eingebaut, aber um ihn (effektiv) zu nutzen, benötigst Du noch ein wenig mehr…
Jump Drive Operation reduziert den Capacitor Verbrauch bei Jumpdrive Aktivierung. Die 95 % ohne Skills werden je Level um 5 %, maximal 25 % reduziert, Faktor 0,75. Er ist außerdem Voraussetzung für die beiden folgenden Skills.

Jump Fuel Conservation reduziert den Oxygen Isotopes Verbrauch je Lichtjahr bei Jump um 10 % je Stufe, maximal auf eine Reduktion um 50 %.
Jump Drive Calibration erhöht die Maximalreichweite des Jump Drive um 25 % je Stufe, maximal eine Reichweitenerhöhung um das 2,25 fache auf 11,25 Lichtjahre.



Oxygen Isotopes verwendet die Rorqual als Jump Fuel, also den Treibstoff, mit dem sie per Sprungantrieb auf Cynosural Fields springen kann. Vor Skills ist die Sprungreichweite auf 5 Lichtjahre beschränkt. Pro Lichtjahr werden – wieder vor Skills – 1.000 Einheiten Oxygen Isotopes verbraucht.



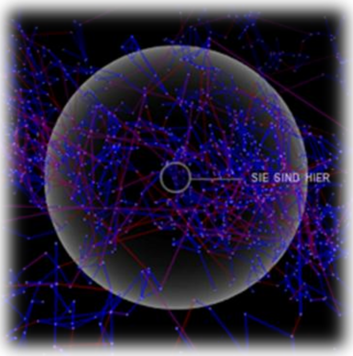
Cynosural Field Generator I wird in ein Schiff eingebaut und dient nach Aktivierung als



Zielmarkierung (Signalfeuer) in das zu reisende System. Benötigt zum Aktivieren **Liquid Ozone**.



Cynosural Generator Array Dieses Array ist eine Alternative zur dauerhaften Leuchtfeuererstellung zum mobilen Cynogenerator. Es wird an einer POS verankert, ein Control Tower an einem Mond. Jedoch nur im Spieler-Nullsec und dort nur in Systemen, wo dieses Modul zulässig ist. Außerdem benötigst Du Zugriffsberechtigung.



Auf der Karte wird Dir, wenn Du in der Rorqual sitzt, Deine Sprungreichweite als helle, transparente Kugel mit Deinem aktuellen System als Mittelpunkt angezeigt. Lowsec oder Nullsec Systeme darin kannst Du mit Deinem Sprungantrieb erreichen. Wenn ein aktiver Cynogeber vor Ort ist und Du die benötigte Menge Oxygen Isotopes in Frachtraum oder Treibstoffhangar vorrätig hast.
Ist das der Fall, kannst Du bei einem Flottenmitglied mit aktiviertem Cynogenerator im Schiff den Piloten mit Rechtsklick auf Deinen Capacitor im Menü Springe zu auswählen. Das gleiche gilt für POS Arrays, wo dann kein Pilotenname erscheint.



Spieler als Cynogeber können auch die Flottenübertragung Zum Signalfeuer springen (Jump to Beacon) nutzen, die Du dann bei richtiger Einstellung im Flottenfenster sehen kannst.
Am Ziel angekommen wartet dann hoffentlich nichts Unerwartetes auf Dich.

Cloning Service

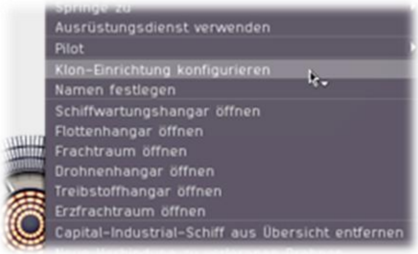
Die in den Eigenschaften der Rorqual genannte Clone Vat Bay bietet die Möglichkeit, bis zu 10 Jump Clones anderer Spieler im Schiff zu erstellen und zu lagern. Ein Modul, das nur Titans und die Rorqual ausrüsten können. Bei Titans ist deren Kapazität deutlich größer. Aber mit der Rorqual soll auch nicht unbedingt ein Belt Blueballed werden.
Cloning Facility Operation ist nötig, damit Du die Clone Vat Bay einbauen kannst. Zusätzlich die maximale Anzahl Jumpclones im Schiff von anfangs sechs um 15% je Stufe. Nachkommastellen werden dabei abgerundet.



Liquid Ozone wird zum Aktivieren der Clone Vat Bay benötigt. Bei einem Stück pro Cycle ist der Verbrauch gering.



Clone Vat Bay I bremst das Schiff auch auf 0m/s und sperrt den Sprungantrieb. Docken ist jedoch möglich.



Hast Du die Clone Vat Bay I ausgerüstet und mindestens eine Einheit LO im Frachtraum oder Treibstoffhangar, kannst Du diese abgedockt aktivieren. Auch hier ist, wie beim Industrial Core das Schiff festgenagelt. Docken kannst Du allerdings weiterhin. Direkt vor einem Outpost oder einer Station (auf <400m Distanz) ist also der am wenigsten unsichere Ort zum Aktivieren.
Damit andere Spieler einen Jump Clone in Deiner Rorqual installieren können, müssen sie sich mit Dir in einer Flotte und neben Deinem Schiff stehen.



Mit Rechtsklick auf den Capacitor öffnest Du nun das Konfigurationsfenster der Vat Bay. Dort kannst Du mit Klick auf Einladen im folgenden Fenster das Flottenmitglied einladen, welches einen Jumpclone installieren möchte. Der betreffende Spieler erhält dann eine Dialogmeldung. Auch hier lässt sich die CONCORD Gebühr (100.000 ISK) für Installation nicht umgehen. Hat er die Einladung akzeptiert, kommt ein Eintrag in der Liste der Jumpclones hinzu.



Der Spieler kann nun, wenn Deine Rorqual abgedockt und die Clone Vat Bay aktiviert ist, über sein Charakterfenster in diesen Jumpclone springen. Er muss sich dafür wie gehabt auf Station befinden, sein Schiff verlassen und die Trainingswarteschlange stoppen.
Nach Sprung verschwindet der Jumpclone aus der Vat Bay. Es ist nicht möglich, von der Rorqual aus in einem anderen Jumpclone zu springen. Der Spieler muss also erst einen Jumpclone zerstören und von Dir erneut auf dem beschriebenen Weg einen neuen in der Rorqual installieren. Nach dem Sprung zu Dir muss er sich auch erst ein Schiff beschaffen, da Clonejumps immer aus der Kapsel in eine Kapsel stattfinden. Wie praktisch, dass die Rorqual einen recht großen Schiffswartungshangar vorweisen kann, wenn auch nur für zivile Schiffe (Mining Frigates, Mining Barges, Exhumer, Industrials).

Mineral Compression

Wie weiter oben bei der Übersicht von Erzen und den darin enthaltenen Mineralen gezeigt, ist das Volumen von Erzen größer als das der enthaltenen Minerale (→ Was sind nun diese Asteroiden und Minerale?). Auch bei Compressed Ore (hergestellt mit der Rorqual) verringert sich bei vielen Blöcken nach dem Refining das Volumen.
Doch auch das Volumen der Minerale kann weiter reduziert werden. Das mag nicht sinnvoll erscheinen, wenn Du diese nur ein paar Systeme weiter zur Verkaufsstation transportieren möchtest. Aber was, wenn Du Deine (nicht kostenlosen!) Rohstoffe für die Produktion von beispielweise Carrier Schiffen verwendest? Dies ist erst ab Lowsec möglich. Die hierfür notwendigen Minerale nehmen bei einer Archon Blueprint mit 0 % Materialverlust – Materialstufe (ME) von 8 – und Capital Parts Blueprints mit ME 10 704.185,58m³ ein. Für den Transport könntest Du nun natürlich einen normalen Frachter verwenden. Vielleicht kommst Du sogar am Ziel an (Viel Glück!). Oder Du springst doch lieber mit einem Sprungfrachter direkt zur Zielstation. Ihr Nachteil: Ihr Frachtraum hat weniger Kapazität. Das genannte Volumen kannst Du nur bei der Rhea mit zwei Cynojumps bewegen. Mit Anshar, Ark oder Nomad wären drei nötig. Wie wäre es stattdessen mit nur einem Jump? Dabei verlierst Du zwar ein wenig ISK, aber in der Zeit die Du nicht mit Minerale Haulern verbringst, kannst Du was machen? ISK verdienen! Außerdem bedeutet weniger Cynojumps weniger Risiko und weniger Treibstoffkosten.

Fuzzysteve bietet auf seiner Website (neben vielen anderen nützlichen Tools) die Möglichkeit (https://www.fuzzwork.co.uk/compression/ – http://eve.battleclinic.com/ore_compression_calculator.php als Alternative), herstellbare Items zu finden, die besonders viel von einem gewählten Mineral enthalten. Mit ein wenig Recherche kannst Du dort herausfinden, welche Module sich für das „Schrumpfen“ von Mineralen besonders eignen. Denn in vielen Fällen ist die Summe (das Item) kleiner als ihre Teile (die Minerale). Als Beispiel habe ich mal einen Plan für den Bau einer Archon erstellt. –
Die Blueprint der Archon ist auf perfekte Materialstufe geforscht, was bei dieser mit ME 8 erreicht ist. Hier beträgt der Materialverlust 0 %. Capital Schiffe wie die Archon werden aus Capital Construction Parts hergestellt, nicht direkt aus Mineralen. Deshalb sind hier zwar geringe ME Levels der Blueprint notwendig, sie zu erforschen dauert aber entsprechend!
Im Labor einer POS würdest Du für diese Stufe 266 Tage benötigen (mit perfekten Skills). *Nicht unbedingt eine realistische Blueprint ME Stufe*, aber für dieses Beispiel ausreichend. Die Blueprints für die Cap Parts benötigen bei POS Labor Forschung jeweils 4 Tage, 4 Stunden für Blueprint ME 10.
Wenn Du anfangen willst, so etwas zu bauen, fange erst an, wenn Du Skills in Production, Resource Processing und Science optimiert hast. Die Liste der Skills findest Du am Ende des Kapitels.
Für das „Komprimieren” der Minerale habe ich 425mm Railgun I und im zweiten Schritt Medium EMP Smartbomb I gewählt. In zwei Schritten komprimieren wird nicht unbedingt sinnvoll sein, da die Produktion dieser Items auch Zeit und Deine Produktionsslots benötigt. Vorher musst Du die BPO auch – einmalig je BPO – auf eine vernünftige Materialstufe forschen. Sonst ist der Mineralverlust zu hoch. Bei der 425mm Railgun I Blueprint sind dies zum Beispiel 15 Tage (im POS Labor) für ME 200. Nicht „perfekte“ ME, aber wirtschaftliche. Die Tabellen zeigen die Zusammenhänge der Kompressionsvorgänge.

Mineral	Archon	425mm Railgun I	Perfekt	Limit	Genutzt	Rest 1	Medium EMP SB I	Perfekt	Limit	Genutzt
Tritanium	51.967.225	102.543	102.492	506	31.890.873	20.076.352	20.498	20.488	979	5.616.452
Pyerite	12.721.004	26.306	26.293	483	8.181.166	4.539.838	16.518	16.510	274	4.525.932
Mexallon	4.723.482	8.776	8.772	538	2.729.336	1.994.146	25	25	79.765	6.850
Isogen	742.479	2.386	2.385	311	742.046	433	0	0		0
Nocxium	210.328	370	370	568	115.070	95.258	0	0		0
Zydrine	37.784	19	19	1.988	5.909	31.875	3	3	10.625	822
Megacyte	16.256	33	33	492	10.263	5.993	0	0		0
Gesamt Stück	70.418.558	POS Forschungszeit: Einmalig 15 Tage			43.674.663	26.743.895	POS Forschungszeit: Einmalig 15 Tage			10.150.056
Gesamt m³	704.185,58				436.746,63	267.438,95				101.500,56
Schiff ME	8		**Modulvolumen**		*7.775*			**Modulvolumen**		6.850
Cap Parts MEs	10									

Mineral	Rest 2	Verlust Railgun	Verlust SB	ISK/Stück	ISK Verlust
Tritanium	14.459.900	15.861	2.740	5,05	93.935,05
Pyerite	13.906	4.043	2.192	13,12	81.803,20
Mexallon	1.987.296	1.244	0	51,76	64.389,44
Isogen	433	311	0	137,4	42.731,40
Nocxium	95.258	0	0	728,71	0,00
Zydrine	31.053	0	0	717,94	0,00
Megacyte	5.993	0	0	1.600,02	0,00
Rest Stück	16.593.839			ISK	282.859,09
Rest m³	165.938,39				

Mineral – Notwendige Minerale

Limit – max. Runs mit vorhandenem Mineral

Genutzt – für Produktion verwendete Menge an Mineralien

Rest – Nach Kompression weitere verbleibende Minerale

(farbig markiert) – begrenzende Runs (max. Durchläufe)

Was ist das Resultat dieser Aktion?

Vorher: Mineralvolumen = 704.185,58 m³
Nach 1. Kompression: Modul- und Mineralvolumen = 275.213,95 m³ Kompression = 60,92 %
Nach 2. Kompression: Modul- und Mineralvolumen = 180.563,39 m³ Kompression = 74,36 %
Verlust Kompression: Nach 1. = 240.263,05 ISK Nach 2. = 282.859,09 ISK

Bereits nach dem ersten Kompressionslauf mit den Railguns hast Du die Anzahl benötigter CynoJumps für alle Sprungfrachter auf einen reduziert. Du hast sogar noch Platz für weiteres Material.
Wenn Du aber mit dem Sprungfrachter in Sagain erwischt wirst, verlierst Du auch in nur einem Rutsch den Gesamtwert der Ware.

- **Industry** Voraussetzung für zahlreiche weitere Skills. Verkürzt außerdem die Zeit von Produktionsaufträgen.
- **Material Efficiency** Reduziert den „durch Dich" verursachen Verlust bei der Produktion. Denke nicht im Traum daran, im großen Stil zu produzieren, ohne diesen Skill auf Level 5 trainiert zu haben. Außerdem für die Produktion der Archon in unserem Beispiel (eine der) Voraussetzung(en).
- (**Advanced**) **Mass Production** Einen Produktionsauftrag kannst Du von Anfang an aktivieren (Civilian Afterburner, vielleicht erinnerst Du Dich). Mit diesen beiden Skills erhöhst Du die Zahl je Level um 1, bis zum Maximum von 11.
- (**Advanced**) **Laboratory Operation** Je Level dieser beiden Skills kannst Du zusätzlich zu dem einen Dir angeborenen Forschungsslot weitere aktivieren. In Summe also maximal 11.
- **Metallurgy** Notwendig für und Verkürzung der Forschungszeit für Blueprint ME-Levels.
- **Research** Notwendig für und Verkürzung der Forschungszeit für Blueprint PE-Levels. Dieses Attribut verkürzt die Dauer der Produktionszeit (wie der Industry Skill). Wenn Du Minerale durch Produktion schrumpfst, willst Du dafür nicht viel Zeit verlieren. Und die Cap Parts wollen auch produziert werden.
- **Capital Ship Construction** In diesem Beispiel notwendig für die Produktion der Capital Construction Parts und Archon

Und all dies ist nur dann wirtschaftlich, wenn Du die Railguns (und Smartbombs) im Zielsystem ohne Verluste aufbereiten kannst! Bringe Deine Skills also unbedingt auf die Stufe, bei der Du 100 % Refining Yield erreichst. Und erhöhe Dein Standing bei der Betreiber NPC Corporation auf 6,67 (bzw. 3,34), damit auch die nichts einbehalten!
Achte auch darauf, dass Du keine Blueprint mit Extra Materialien wählst. Diese werden beim Refining der hergestellten Items nicht zurückgewonnen!

Weitere Informationen

- Minerale in Erzen · Ice Products in Ice
  Von Ing Harm gepflegte Tabellen mit Mengenangaben von Rohstoffen in Erzen und Ice.
- Ice & Ore Ertragsmaximum der ORE Schiffe
  Auch von Ing Harm gepflegte Übersicht, was das erreichbare Maximum der einzelnen Schiffe ist; Solo und mit Orca/Rorqual Boost.

- Cerlestes · Fuzzworks mit aktuellen ISK/m³
- Erze nach Security Level
  Welche Erze findet Ihr im Empire in Standard Belts.
- EVE Praisal · DCN EveISKBox · DRK Price Check
  Website Tools zur Marktwertermittlung. Überregionale Preise und mehrere Items parallel.
- Bloodtear Industry Index Report · Übersetzung
  Guide zum effektiven Ausbeuten von Ore Sites in Nullsec Systemen mit Infrastructure Hub Upgrades.
- Refining Yield Calculator · Übersicht
  Zeigen Refining Yield in Webformularen an.
- NPC Stationen, Basisertrag und Abzüge
  Übersicht aller NPC Stationen mit Angaben zu deren Base Yield und Abzug. Weitere Infos: Eigentümer, System Sicherheit, Region, Factory Slots vorhanden? Google Sheet mit recht langer Ladezeit.

Anhang

Effektivitätsvergleiche

Schiff/e	Yield/min	Ore Bay	Cycles bis voll	Cycletime	Ertrag	Flüge/h	Effizienz in m³/h	Align in s	Reise-zeit in s
				Ein Account					
Hulk	1.705,25	8.500	1,66	180,00	100,00%	12,04	63.315	16,7	57
Covetor	1.547,30	7.000	1,51	180,00	90,74%	13,26	51.111	16,7	61
Mackinaw	1.475,73	35.000	7,91	180,00	86,54%	2,53	81.948	12,3	53
Retriever	1.405,46	27.500	6,52	180,00	82,42%	3,07	76.139	12,3	57
Skiff	1.353,88	15.000	3,69	180,00	79,39%	5,42	69.012	9,4	50
Procurer	1.289,41	12.000	3,10	180,00	75,61%	6,45	62.401	9,4	54
Venture	657,19	5.000	2,54	180,00	38,54%	7,89	34.075	4	31
				Zwei Accounts					
Hulk + Orca	2.898,53	127.500	21,67	121,78	169,98%	1,36	168.757	34	95
2 Hulks	3.828,69	17.000	1,48	180,00	224,52%	13,51	133.145	15	56
Covetor + Orca	2.630,05	127.500	23,88	121,78	154,23%	1,24	153.559	34	95
2 Covetors	3.474,05	14.000	1,34	180,00	203,73%	14,89	104.994	15	60
Mackinaw + Orca	2.508,41	127.500	25,04	121,78	147,10%	1,18	146.644	34	95
2 Mackis	3.313,37	70.000	7,04	180,00	194,30%	2,84	182.491	11,1	52
Retriever + Orca	2.388,96	127.500	26,30	121,78	140,09%	1,12	139.836	34	95
2 Retriever	3.155,60	55.000	5,81	180,00	185,05%	3,44	169.058	11,1	56
Skiff + Orca	2.301,29	127.500	27,30	121,78	134,95%	1,08	134.828	34	95
2 Skiff	3.039,79	30.000	3,29	180,00	178,26%	6,08	152.202	8,4	49
Procurer + Orca	2.191,70	127.500	28,66	121,78	128,53%	1,03	128.555	34	95
2 Procurer	2.895,04	24.000	2,76	180,00	169,77%	7,24	136.685	8,4	53
				3 Accounts					
2 Hulks + Orca	5.797,06	127.500	10,84	121,78	339,95%	2,73	341.937	34	95
3 Hulks	5.789,72	25500	1,47	180,00	339,52%	13,62	200.154	15	56
2 Mackis + Orca	5.016,82	127.500	12,52	121,78	294,20%	2,36	296.601	34	95
3 Mackis	5.014,00	105.000	6,98	180,00	294,03%	2,87	275.939	11,1	52

Anmerkungen

Alle Skills auf Level 5, Fitting: Maximaler Ertrag, ohne Drohnen

Mining Implants: Michi's und MX-1005 Hardwiring (letzteres wird bei fehlender Orca von einem Mining Foreman Mindlink ersetzt)

Reisezeit ergibt sich aus Hin- und Rückflug zu einer 30 AU entfernten Station. Inklusive Ausrichten aus 0m/s

Das ist ein theoretischer Wert, der auf Grund diverser Rundungen der Erträge und der Warpmechanik nur annähernd erreicht wird

Mein Dank gilt Ing Harm, der diese Aufstellung recherchiert und erstellt hat!

Station/Outpost Refining

Refining		**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**
Refinery Efficiency		Station Base Yield: **50%** · NPC · Outposts						**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Ore/Scrapmetal Processing Skill Level	**0**	87,50%	88,25%	89,00%	89,75%	90,50%	91,25%	92,90%	94,55%	96,20%	97,85%	99,50%
	1	Refining Level 4 ist Mindestvoraussetzung für Processing von Veldspar/Scordite Pyroxeres/Plagioclase				92,53%	93,31%	95,05%	96,78%	98,51%	100,00%	100,00%
	2					94,55%	95,38%	97,19%	99,01%	100,00%	100,00%	100,00%
	3					96,58%	97,44%	99,34%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%
	4					98,60%	99,50%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%
	5					100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%

Refining		**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**
Refinery Efficiency		Station Base Yield: **40%** · NPC · Outposts						**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Ore/Scrapmetal Processing Skill Level	**0**	77,50%	78,25%	79,00%	79,75%	80,50%	81,25%	82,90%	84,55%	86,20%	87,85%	89,50%
	1	Refining Level 4 ist Mindestvoraussetzung für Processing von Veldspar/Scordite Pyroxeres/Plagioclase				82,53%	83,31%	85,05%	86,78%	88,51%	90,24%	91,98%
	2					84,55%	85,38%	87,19%	89,01%	90,82%	92,64%	94,45%
	3					86,58%	87,44%	89,34%	91,23%	93,13%	95,03%	96,93%
	4					88,60%	89,50%	91,48%	93,46%	95,44%	97,42%	99,40%
	5					90,63%	91,56%	93,63%	95,69%	97,75%	99,81%	100,00%

Refining		**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**
Refinery Efficiency		Station Base Yield: **35%** ·						**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Ore/Scrapmetal Processing Skill Level	**0**	72,50%	73,25%	74,00%	74,75%	75,50%	76,25%	77,90%	79,55%	81,20%	82,85%	84,50%
	1	Refining Level 4 ist Mindestvoraussetzung für Processing von Veldspar/Scordite Pyroxeres/Plagioclase				77,53%	78,31%	80,05%	81,78%	83,51%	85,24%	86,98%
	2					79,55%	80,38%	82,19%	84,01%	85,82%	87,64%	89,45%
	3					81,58%	82,44%	84,34%	86,23%	88,13%	90,03%	91,93%
	4					83,60%	84,50%	86,48%	88,46%	90,44%	92,42%	94,40%
	5					85,63%	86,56%	88,63%	90,69%	92,75%	94,81%	96,88%

Refining		**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**
Refinery Efficiency		Station Base Yield: **32%** · NPC						**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Ore/Scrapmetal Processing Skill Level	**0**	69,50%	70,25%	71,00%	71,75%	72,50%	73,25%	74,90%	76,55%	78,20%	79,85%	81,50%
	1	Refining Level 4 ist Mindestvoraussetzung für Processing von Veldspar/Scordite Pyroxeres/Plagioclase				74,53%	75,31%	77,05%	78,78%	80,51%	82,24%	83,98%
	2					76,55%	77,38%	79,19%	81,01%	82,82%	84,64%	86,45%
	3					78,58%	79,44%	81,34%	83,23%	85,13%	87,03%	88,93%
	4					80,60%	81,50%	83,48%	85,46%	87,44%	89,42%	91,40%
	5					82,63%	83,56%	85,63%	87,69%	89,75%	91,81%	93,88%

Refining		0	1	2	3	4	5	5	5	5	5	5
Refinery Efficiency		Station Base Yield: **30%** · Outposts						**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Ore/Scrapmetal Processing Skill Level	**0**	67,50%	68,25%	69,00%	69,75%	70,50%	71,25%	72,90%	74,55%	76,20%	77,85%	79,50%
	1	Refining Level 4 ist Mindestvoraussetzung für Processing von Veldspar/Scordite Pyroxeres/Plagioclase				72,53%	73,31%	75,05%	76,78%	78,51%	80,24%	81,98%
	2					74,55%	75,38%	77,19%	79,01%	80,82%	82,64%	84,45%
	3					76,58%	77,44%	79,34%	81,23%	83,13%	85,03%	86,93%
	4					78,60%	79,50%	81,48%	83,46%	85,44%	87,42%	89,40%
	5					80,63%	81,56%	83,63%	85,69%	87,75%	89,81%	91,88%

Refining		0	1	2	3	4	5	5	5	5	5	5
Refinery Efficiency		Station Base Yield: **25%** · NPC						**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Ore/Scrapmetal Processing Skill Level	**0**	62,50%	63,25%	64,00%	64,75%	65,50%	66,25%	67,90%	69,55%	71,20%	72,85%	74,50%
	1	Refining Level 4 ist Mindestvoraussetzung für Processing von Veldspar/Scordite Pyroxeres/Plagioclase				67,53%	68,31%	70,05%	71,78%	73,51%	75,24%	76,98%
	2					69,55%	70,38%	72,19%	74,01%	75,82%	77,64%	79,45%
	3					71,58%	72,44%	74,34%	76,23%	78,13%	80,03%	81,93%
	4					73,60%	74,50%	76,48%	78,46%	80,44%	82,42%	84,40%
	5					75,63%	76,56%	78,63%	80,69%	82,75%	84,81%	86,88%

Refining		0	1	2	3	4	5	5	5	5	5	5
Refinery Efficiency		POS Intensive Refining Arrays						**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Ore/Scrapmetal Processing Skill Level	**0**	56,25%	57,38%	58,50%	59,63%	60,75%	61,88%	64,35%	66,83%	69,30%	71,78%	74,25%
	1	Refining Level 4 ist Mindestvoraussetzung für Processing von Veldspar/Scordite Pyroxeres/Plagioclase				63,79%	64,97%	67,57%	70,17%	72,77%	75,00%	75,00%
	2					66,83%	68,06%	70,79%	73,51%	75,00%	75,00%	75,00%
	3					69,86%	71,16%	74,00%	75,00%	75,00%	75,00%	75,00%
	4					72,90%	74,25%	75,00%	75,00%	75,00%	75,00%	75,00%
	5					75,00%	75,00%	75,00%	75,00%	75,00%	75,00%	75,00%

Refining		0	1	2	3	4	5	5	5	5	5	5
Refinery Efficiency		POS Refining Array						**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Ore/Scrapmetal Processing Skill Level	**0**	12,25%	12,50%	12,74%	12,99%	13,23%	13,48%	14,01%	14,55%	15,09%	15,63%	16,17%
	1	Refining Level 4 ist Mindestvoraussetzung für Processing von Veldspar/Scordite Pyroxeres/Plagioclase				13,89%	14,15%	14,71%	15,28%	15,85%	16,41%	16,98%
	2					14,55%	14,82%	15,42%	16,01%	16,60%	17,19%	17,79%
	3					15,21%	15,50%	16,12%	16,74%	17,36%	17,98%	18,60%
	4					15,88%	16,17%	16,82%	17,46%	18,11%	18,76%	19,40%
	5					16,54%	16,84%	17,52%	18,19%	18,87%	19,54%	20,21%

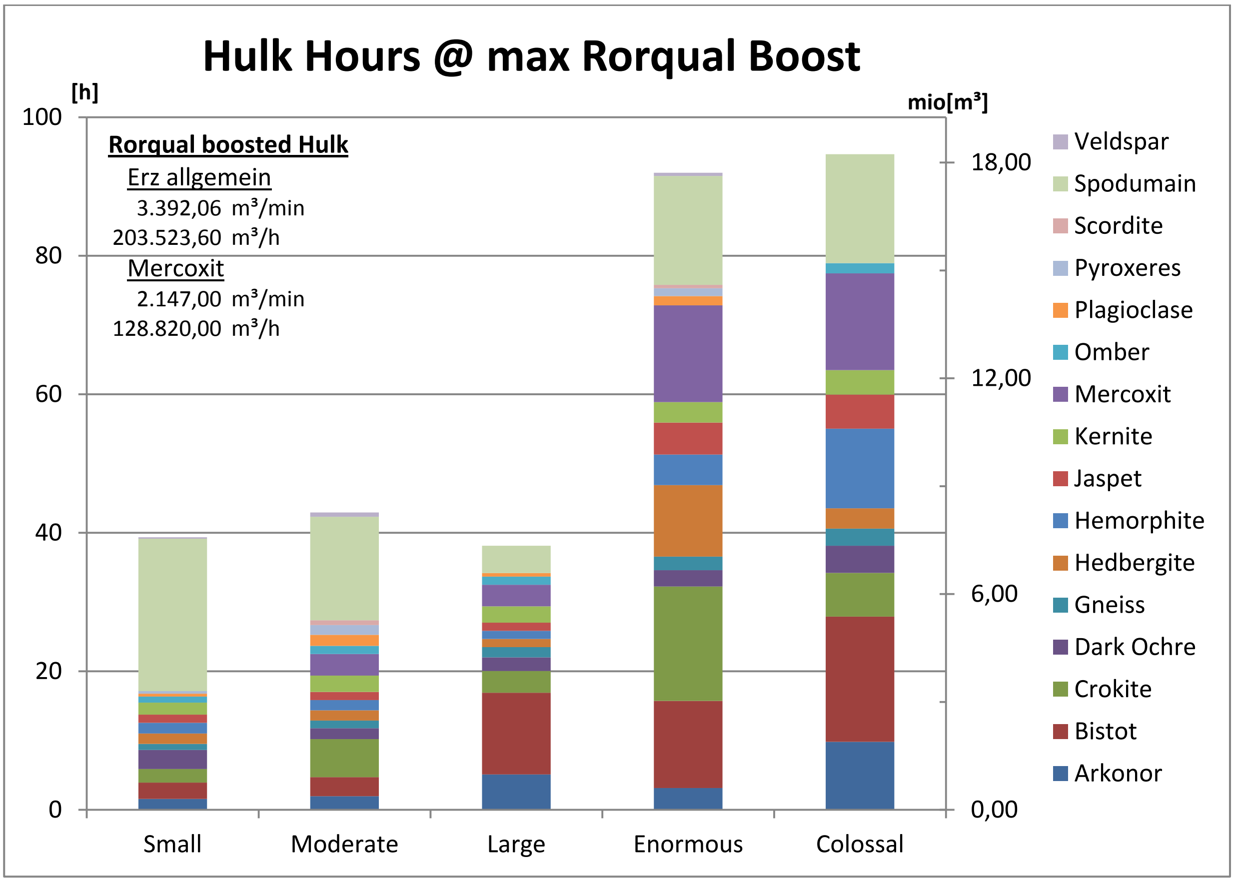
Komprimieren

Mit einer Rorqual kann man nicht nur Bonus auf das Minern geben, sondern hat auch die Möglichkeit die abgebauten Erze und Eisklumpen zu komprimieren. Die compressed Einheiten lassen sich mit vermindertem logistischem Aufwand transportieren. Bei den Low-Ore (Plagio, Pyrox, Scord und Veld) fällt dies sogar noch mehr ins Gewicht, da die enthaltenen Mineralien mehr Platz beanspruchen als die compressed. Beim veredeln kommen direkt die Mineralien heraus.

Erz	Ore m³	Menge	Roh m³	Compressed m³	Verhältnis
Arkonor	16	1.000	16.000	800	20:1
Bistot	16	1.000	16.000	800	20:1
Crokite	16	1.250	20.000	1.000	20:1
Dark Ochre	8	2.000	16.000	800	20:1
Gneiss	5	4.000	20.000	1.000	20:1
Hedbergite	3	5.000	15.000	750	20:1
Hemorphite	3	5.000	15.000	750	20:1
Jaspet	2	7.500	15.000	750	20:1
Kernite	1,2	12.000	14.400	720	20:1
Mercoxit	40	500	20.000	1.000	20:1
Omber	0,6	25.000	15.000	750	20:1
Plagioclase	0,35	33.300	11.655	292	40:1
Pyroxeres	0,3	49.950	14.985	375	40:1
Scordite	0,15	99.900	14.985	375	40:1
Spodumain	16	1.250	20.000	1.000	20:1
Veldspar	0,1	166.500	16.650	417	40:1

Blue Ice	1.000	1	1.000	100	10:1
Clear Icicle	1.000	1	1.000	100	10:1
Dark Glitter	1.000	1	1.000	100	10:1
Gelidus	1.000	1	1.000	100	10:1
Glacial Mass	1.000	1	1.000	100	10:1
Glare Crust	1.000	1	1.000	100	10:1
Krystallos	1.000	1	1.000	100	10:1
White Glaze	1.000	1	1.000	100	10:1

Erzvolumen/Erzanomalie



Scannen

Die Tätigkeit des Scannens ist Grundlage einiger Berufe.
Als Explorer entdeckt man unberührte Asteroidenfelder und Gaswolken, Außenposten der lokalen NPC oder Wurmlöcher; der Scout kundschaftet das Gebiet aus und lokalisiert den Gegner im Raum; Piraten finden ihre Opfer in Missionen; . . .

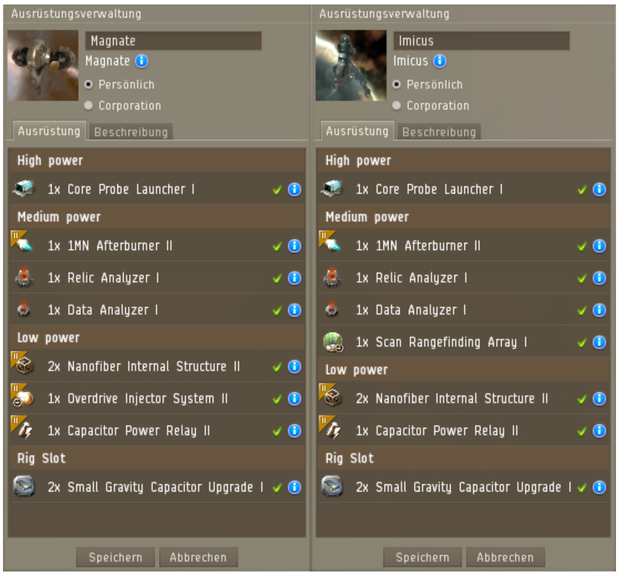
Skills & Equipment

Die Skills für das benötigte Zubehör sind sehr human, lediglich **Astrometrics I** wird für die ersten Scanversuche benötigt – alle Charaktere, die nach dem AddOn: Odyssey{19} erstellt wurden, bringen diesen bereits auf Level eins mit. Dennoch gibt es weitere Skills die das Scannen effektiver gestalten:
Astrometrics - 5% mehr Scanstärke, 5% weniger Scanabweichung und Scandauer je Lvl
Astrometric Acquisition - Reduzierung der Scanzeit um 5% je Lvl
Astrometric Pinpointing - Reduzierung der Scanabweichung um 5% je Lvl (angezeigte Ergebnisse näher am Ziel)
Astrometric Rangefinding - Erhöhung der Scanstärke um 5% je Lvl (Ergebnisse sind leichter zu lokalisieren)

Zuallererst braucht man einen fliegenden Untersatz, dazu besitzt jede Fraktion eine spezialisierte Fregatte die entsprechende Scanboni gibt. In direkter Nachfolge schließen dann spezialisierte Scoutschiffe an, die Covert Ops (CovOp). Diese Tech II Fregatten bieten noch mehr Bonus beim Scannen und haben darüber hinaus die Fähigkeit getarnt (cloaked) zu warpen.

	Amarr	**Gallente**	**Caldari**	**Minmatar**	**Bonus**
Fregatte	Magnate	Imicus	Heron	Probe	7,5% Scanstärke je Lvl
Covert Ops	Anathema	Helios	Buzzard	Cheetah	10% Scanstärke je Lvl
Strategic Cruiser	Legion	Proteus	Tengu	Loki	10% Scanstärke je Lvl
	(mit Subsystem: ‚Emergent Locus Analyzer‘)				
Pirate Faction	Astero Stratios				37,5% Scanstärke fix
	Nestor				50% Scanstärke fix

(Die in den Screenshoots gezeigten Fittings sind nur Vorschläge)



Für Komplexe, Anomalien und Wurmlöcher verwendet man Core Scanner Probes mit dazu passendem Core Probe Launcher I. Um Strukturen, Schiffe und ähnliches zu finden werden die Combat Scanner Probes eingesetzt, diese passen nur in einen Expanded Probe Launcher I. Während man die Core Launcher noch nahezu auf jedes Schiff fitten kann, ist dies beim Expanded nicht mehr so einfach möglich, da er üppige 220tf an CPU frisst.



Im Markt zu finden unter:
Schiffsausrüstung > Scanausrüstung > Scansonden-Abschussgeräte >



Die „Munition“ ist zu finden unter: Munition & Ladungen > Sonden > Scansonden
Die weiteren unter Sonden aufgelisteten Typen dienen zum erzeugen eines Warpstörfeldes (‚Warp Disruptor Probe‘ → Tackling für Fortgeschrittene) und zur Mondanalyse (Discovery/Gaze/Quest Survey Probe)



Zusätzlich gibt es einige Module die Scanstärke, Scanabweichung und Scanzeit verbessern. Schiffsausrüstung > Scanausrüstung > Scanverbesserungen >



Ein weiteres Interessantes Utensil ist in der Abteilung Rigs zu finden. Diese Schiffsmodifikation erhöht die Scanstärke um 10 Prozent. Schiffmodifikationen > Ausstattung > Scanausrüstung > Gravity Capacitor Upgrade I





Der Pilot von Welt trägt Implantate. Für den, der durch Scannen sein Glück versucht, bieten sich da die Implantate Hardwiring *Poteque 'Prospector' Astrometric Aquisition AQ-7??* (verringerte Scanzeit um 2, 6 oder 10%) und *Poteque 'Prospector' Astrometric Rangefinding AR-8??* (verbesserte Scanstärke um 2, 6 oder 10%) sowie *Poteque 'Prospector' Astrometric Pinpointing AP-6??* (verringerte Scanabweichung um 2, 6 oder 10%) an. Eine weitere Unterstützung bietet der Piratenimpsatz ‚Virtue', dieser verstärkt die Scanstärke (→ Piratensets).

Signaturen



Im All warten die unterschiedlichsten Signale auf ihre Entdeckung: **Relikt-Gebiet** weisen auf Komplexe hin, die Container enthalten, die mit einem **Relic Analyzer**. Normalerweise enthalten sie Salvage, Rig-BPCs und Skills, die zum Riggen von Schiffen benötigt werden.



Bei **Data-Gebieten** gilt es auch Container zu bergen, wo diesmal aber ein **Data Analyzer** zum Öffnen herangezogen werden muss. Die Container beinhalten Datacores, Materialen zur Produktion von Datainterfaces sowie BPCs der letzteren sowie Inventionskills.



Eine weitere Signalart sind die **Gas-Gebiete**. In dieser sind Gaswolken zu finden, die mit entsprechender Ausrüstung (**Gas Cloud Harvester**) abgebaut werden können. Survey Scanner geben hier Auskunft über den Inhalt der Gaswolken.



Die Signaturart **Kampfgebiet** (Combat Site) weist auf einen Außenposten der örtlichen NPC hin. Wenn man diesen ausräumt kann es durchaus dazu führen das einige der Piraten flüchten und diese gesamte Site in eine Expedition (→ Expeditionen) ausartet (eskaliert; Escalation). Hier finden man all die coolen Factionsachen die jeder so gern sein Eigen nennen möchte. Auch hier gilt: je niedriger der Sicherheitsstatus des Systems, desto gefährlicher die NPC-Piraten und lohnenswerter die Gegenstände.



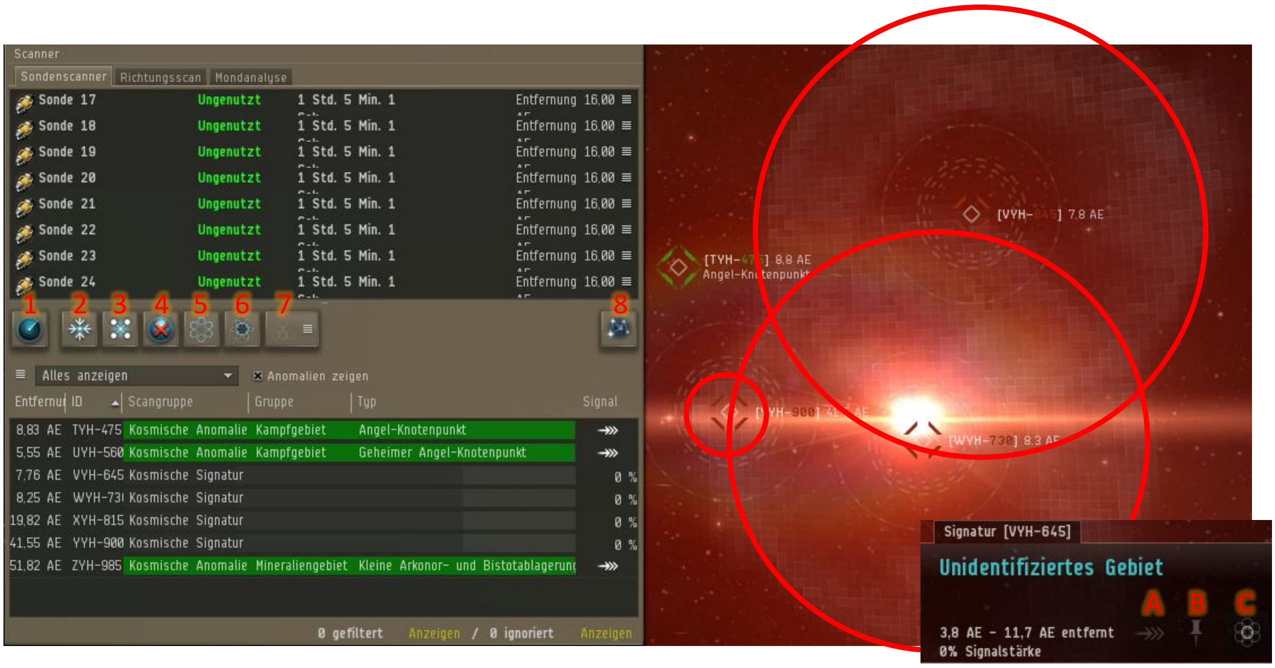
Und zu guter Letzt noch die Signaturart **Wurmloch** (Wormhole). Diese Wurmlöcher stellen Verbindungen zu verschiedenen Systemen her, können aber auch zu Systemen des sogenannten „WH-Space" führen (→ Wurmlöcher).

Scannen

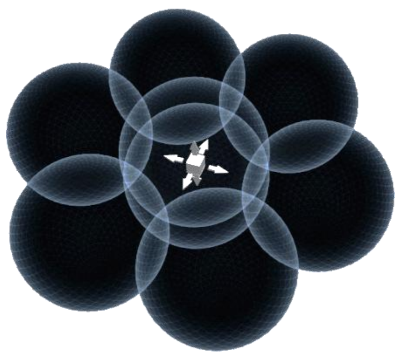
Wenn das Schiff und Probelauncher zusammen gefunden haben kann es losgehen mit dem scannen. Die Scanner Probes sind wie Munition zu betrachten und auf eben diese Weise auch in den Probelauncher zu füllen.



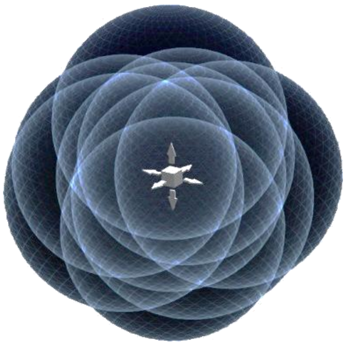
Wenn man das Sensoren-Overlay aktiviert sieht man direkt im All, wo sich interessante Gebiete im all befinden.
Das Scannermenü öffnet man unter anderem über das entsprechende Symbol links neben der Energiespeicheranzeige. Das Scannermenü hat drei Unterteilungen: das Scannen, den Richtungsscanner (→ Richtungsscanner) und den Surveyscanner (→ Mondanalyse).



Mit dem Scanner-Overlay werden alle im System vorhandenen Signaturen und Anomalien angezeigt. Anomalien sind spezielle Orte von örtlichen Piratenfraktionen oder Erzfelder, die der Schiffsscanner sofort erfasst. Signaturen müssen erst mit Hilfe von Scansonden ausgescannt werden um diese Orte anzufliegen. Die Korona der im All sichtbaren Signaturen zeigt dabei deren ungefähre Position an – diese Korona ändert sich also mit der Entfernung zur Signatur.
Der Tooltipp im All zu einer Signatur zeigt alle relevanten Informationen und bietet einige Aktionsschaltflächen wie „warpen" oder „Lesezeichen anlegen".



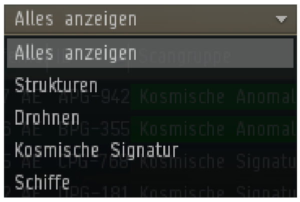
1) **Analysieren** – Startet den Scanvorgang der Probes im All.
2) **Aktive Sonden zurückholen** – Gibt den Probes den Befehl, in den Cargo zurückzukehren, was bei Systemwechsel, Docken und nach Ablauf des Timers der Probes jedoch automatisch geschieht.
3) **Kontakt zu verlorenen Sonden wiederherstellen** – Nach Disconnect (oder Schiffswechsel im All) verliert man Kontakt zu den Probes. Klick auf diesen Button bringt sie wieder unter Kontrolle.
4) **Aktive Sonden zerstören** – Zerstört alle im All befindlichen Probes
5) **In breiter Formation starten** (Spread Formation) – Dies verteilt die Probes im großzügigen Kreis mit zweien in der Mitte. Wenn noch keine Probes im All sind, werden sie in der Systemmitte angeordnet. Bereits gestartete Probes werden um Ihren aktuellen Mittelpunkt neu angeordnet. Mit dieser Formation kann keine Signatur (ausgenommen Anomalie) zu 100% erscannt werden.



6) **In enger Formation starten** (Pinpoint Formation) – Dies verteilt die Probes eng um einen gedachten Punkt, horizontal und vertikal. Anordnung findet wie bei breiter Formation statt. Hierbei liegen die Probes allerdings dichter beieinander, so dass in Ihrer Mitte ein Bereich ist, der von allen Probes gescannt wird. Die Scanreichweite wird dabei auf 4 AU eingestellt.
7) **Custom Formation** – Speichern und späteres Aufrufen von eigenen Probe Formationen
8) **Karte** – Wechselt in die Ansicht zwischen Sonnensystemkarte und Ansicht des All.

A) **Warpen nach** – wenn Signatur erscannt wurde kann sie angewarpt werden
B) **Ort speichern …** – legt ein Lesezeichen der ausgewählten Signatur an
C) **Scanner öffnen und Sonden starten** – öffnet Scannerinterface und startet Scansonden

Zum Scannen aktiviert man irgendwo im All dann den Launcher oder klickt eine der Schaltflächen für Sondenformationen, dies wirft dann bis zu acht Sonden in den Raum. Im Scannerfenster werden im oberen Teil alle Probes angezeigt, die im System gestartet und unter eigener Kontrolle sind – dazu gehören auch alle ihre Daten wie Reichweiteneinstellung und Restlaufzeit.





Mit filtern lassen sich die gewünschten Scanergebnisse Filtern. Diese Filter können auch nach belieben selbst definiert werden. Die Sonden können mithilfe des silbernen Kontrollhebels bewegt werden. Die sechs Pfeile erlauben es, die Sonde auf einer einzigen Achse zu bewegen, während das Greifen einer Seite des Würfels dazu führt, dass ihre Position auf der entsprechenden Fläche verändert wird.

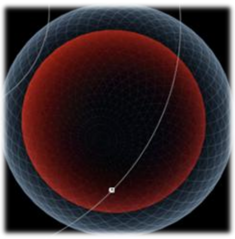
Shift (Umschalt) verschiebt man einzelne Scannerproben.

Zusätzlich kann die Scanreichweite (größe der Scanbubble) verändert werden, indem man an den Rand der Bubble klickt und auf die gewünschte Größe verschiebt.
Mit einem Klick auf das Scannensymbol beginnt der Scannvorgang. Im Anschluss werden die Resultate aufgelistet. Jedes Signal hat eine eindeutige ID, diese ändert sich bis zur nächsten DT nicht und gewährleistet den Wiedererkennungswert, auch gegenüber anderen Piloten.
Durch (de)selektieren kann man einzelne/mehrere Signale direkt in der Sonnensystemkarte anzeigen lassen (Shift =Auswahl erster bis letzter Klick; Strg = einzeln an-/abwählen). Um ein Signal zu 100% auszuscannen und anwarpen zu können braucht man mindestens vier Sonden.
Die einfachste Anordnung der Sonden ist ein Viereck oder Kreuz.

Alt verschiebt Entfernung einzelner Scannerproben.

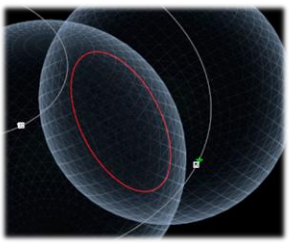
Die Ergebnisse

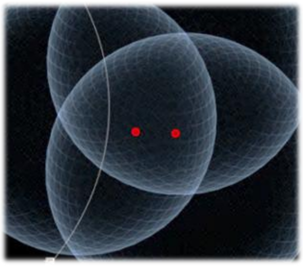
Um die angezeigten Ergebnisse richtig interpretieren zu können im Folgenden die möglichen Anzeigen.



Ein Signal, das nur von einer Sonde erfasst wird, sieht aus wie die Scanblase nur in Rot. Die Signatur ist irgendwo innerhalb dieser Sphäre zu finden.

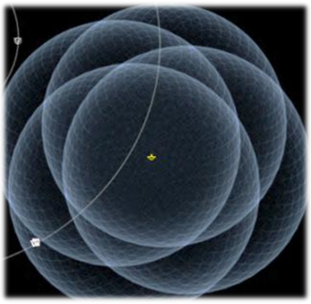
Bei zwei Sonden ist ein roter Ring zu sehen, irgendwo auf dieser Linie ist das gesuchte Signal.





Drei Sonden erzeugen Phantomsignale. Es sind zwei Ergebnisse zu sehen, diese sind auch so in der Ergebnisliste aufgeführt, aber mit identischer ID. Nur einer dieser beiden Treffer ist echt.

Ab vier Sonden gibt es dann als Ergebnis einen Punkt, der dann je nach Stärke von Rot über Gelb auf Grün wechselt. Gegebenenfalls muss in mehreren Stufen die Scanreichweite und Position der Sonden verkleinert werden um das finale Ziel auf grün zu bekommen. Dabei nimmt die Signatur das Symbol an, was es auch in der Übersicht hätte (z.B. Komplex oder Schiff). Jedes Signal bleibt in der Ergebnisliste mit dem jeweils besten erzielten Scanergebnis gespeichert, sofern man nicht dockt oder das System verlässt. Ab 25% Signalstärke erkennt man den Typ der Signatur (Gas, Relic, Data, WH, Combat) und ab 75% offenbart sich der Name der Site.



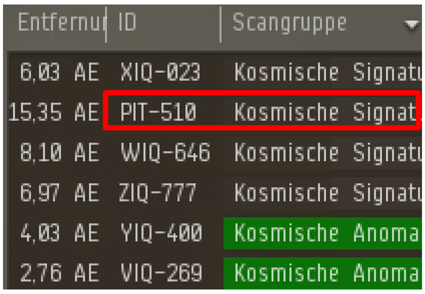
Eine Signatur, die mit 99,99% Signaturstärke angezeigt wird, kann noch nicht angewarpt werden. In diesem Falle liegen die Sonden zu ungünstig in Beziehung zum Ziel. Einfach etwas mehr Abstand bei der Probenanordnung probieren oder mehr Sonden verwenden. Oder die zugehörigen Skills noch ein oder zwei Level höher lernen.



ID

Die ID vor dem Scanergebnis ist eindeutig, d.h. jeder scannende Pilot sieht dieselbe ID. Mit jedem Serverdown (egal ob reguläre Downtime oder Notfallreboot) werden die IDs neu vergeben. Dabei erhalten Signaturen, die bereits vor der DT vorhanden waren, eine gleichlautende Buchstabenkennung. Im Beispiel ist nur die Signatur „PIT-510" neu – alle anderen „?**IQ**-???" existierten bereits vorher.

Eine Ausnahme von der ID-Neuvergabe bilden dabei Spielerschiffe, deren ID bleibt vom reboot unberührt, nur beim neu-verpacken des Schiffes wird diese gelöscht.



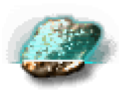
Anomalien

Anomalien bilden unter den kosmischen Signaturen eine Ausnahme:
Sie sind mit dem in jedes Schiff integrierten Onboard-Scanner zu finden. Anomalien finden sich immer im Umkreis von vier AU um einen Planeten, und der Onboard-Scanner hat eine Reichweite von 64 AU. Man findet Anomalien immer, sofern sie in Reichweite sind; das trifft sowohl auf den Onboard-Scanner als auch auf das Scannen mit Probes zu. Für das Erscannen von Anomalien mit Hilfe von Probes reicht also auch eine Probe! Die Anomalie muss nur innerhalb der (eingestellten) Reichweite der Sonde liegen und man erhält sofort einen 100%igen Treffer.

Anomalien unterteilen sich dabei in verschiedene Typen:

Kampfgebiete (Combat Site) sind von der Art her kleinere Komplexe, in denen Gegner spawnen und besitzen kein Beschleunigungstor, wie sonst aus Missionen und Komplexen üblich; sie enthalten keine Objekte, die den Einsatz von Data-Analyzer o.Ä. erfordern. Jede Anomalie hat am Ende, im letzten Spawn, die Chance auf einen Factionspawn. Außerdem kann manche Anomalie auch eine Expedition (→ Expeditionen) triggern. Mit AddOn: Rubicon{20} wurde mit **Ghost-Sites** eine weitere Art von Anomalien der Gruppe Kampfgebiete eingeführt – Ghost Sites werden sie genannt, aber die Scangruppe ist auch Combat Site. Diese Kombinieren das Hacken der Relikt/Data-Gebieten mit dem Zeitdruck, das jeden Moment gefährlich NPC auftauchen, die ihr „Eigentum" beschützen wollen.

Als Belohnung locken hier Blaupausen für ebenso mit Rubicon eingeführte Mobile Strukturen oder den Blaupausen und Baumaterialien für Ascendancy-Implantaten.



In **Mineraliengebieten** (Ore Site) findet der Bergbauarbeiter Arbeit. Ein solches Asteoridenfeld („Hidden Belt") kann auch Erze beinhalten, die es sonst nicht so in der Region geben würde oder aber auch Erze, die erst in Systemen mit tieferem Sicherheitsstatus zu finden sind. Manchmal werden diese Belts von heimischen NPCs bewacht oder aber eine giftige Wolke schädigt das eigene Schiff. Ein Survey Scanner scannt Asteroiden auf deren Inhalt und gibt so Auskunft über die darin enthaltenen Mengen.

Bis zu dem AddOn: Odyssey{19} waren alle **Eisfelder** statisch, das heißt sie waren immer an derselben Stelle im All. Ab Odyssey sind diese auch den Anomalien zugeordnet und lassen sich über das Scannerfenster auffinden. Dabei sind sie weiterhin in den Systemen angesiedelt wo sie auch vorher schon waren.

[1] [2] [3] [4]

Expeditionen

Anomalien können eskalieren, die dadurch den Kapselpiloten eine exakte Position eines DED-Komplex geben, ohne dass dieser danach scannen muss (dies zeigt sich durch eine Pop-Up Nachricht). Außerdem wird die Expedition in sein Logbuch eingetragen

Komplexe – also die Kampfgebiete, die man mit Scanprobes erscannt – eskalieren in weitere Kampfgebiete, je nachdem wie das Glück und der Zufall mitspielt können diese auch wieder eskalieren. Auch hier befindet sich nach einer Pop-Up-Meldung ein Eintrag im Logbuch.

Eine Expedition führt immer einige Sprünge weit weg, dabei werden sowohl Regions- als auch Sicherheitsstatus-Grenzen (Lowsec/Highsec/0.0) überschritten. Die letzte Stufe einer solchen Expeditions-Reihe findet immer im um eine Stufe niedrigeren Sicherheitsbereich statt. HiSec endet im LowSec, Lowsec im Nullsec (NICHT WH-Space).

Häufig bildet sich so eine ganze Reihe von Expeditionen, an deren Ende Ruhm und Ehre (und Loot) auf diejenigen warten, die alle Herausforderungen überstehen. Expeditionen haben einen Timer von 24h nach Erhalt der Expedition, nach Ablauf desselben verfallen sie.

Elitär

Wer aus der Masse herausstechen will besorgt sich natürlich spezialisiertes Werkzeug. In EVE sind hier die Schwestern ganz weit vorne mit ihrer Technik - die Sister Core/Expanded Probe Launcher geben 10% mehr Scanstärke. Weitere 5% liefern die Sister Core/Combat Probes I. Auch für die Birne gibt es was:

Low-grade Virtue Alpha	1% auf die Scanstärke
Low-grade Virtue Beta	2% auf die Scanstärke
Low-grade Virtue Gamma	3% auf die Scanstärke
Low-grade Virtue Delta	4% auf die Scanstärke
Low-grade Virtue Epsilon	5% auf die Scanstärke

Zuzüglich eines Satzbonus von 10%.

Low-grade Virtue Omega	25% auf die Effekte von Alpha bis Epsilon

Berechnungsbeispiel ist unter Implantate (→ Piratensets) zu finden.

Die Scanstärke wird um 33,8% erhöht wenn man sich den Luxus eines Virtue-Komplettsatzes gönnt.

Richtungsscanner





Der Richtungsscanner (Directional) ist ein unverzichtbares Werkzeug. Auf einen Klick sieht man was in der näheren Umgebung auf einen lauert - zumindest beinahe.
Der Richtungsscanner hat eine maximale Reichweite von 2′147′483′647 km was in etwa 14,3 AU entspricht und da das Interface beim Apocrypha-Patch völlig übergangen wurde bedeutet das auch, das man ständig den „Scannen“ Knopf zu spammen hat.
Nun wäre der Richtungsscanner aber kein Richtungsscanner wenn man nicht in eine Richtung scannen könnte (wat für'n deutsch). Dazu dient der Schieberegler zur Gradeinstellung, der den „Sichtbereich“ einschränkt. Mit Sichtbereich ist hier der eigene Blickwinkel gemeint, also man muss nicht sein Schiff in die Scanrichtung wenden, sondern es reicht selbst die Ansicht zu drehen. Um ein wenig Gefühl dafür zu bekommen einfach mal in einen durchwachsenen System den Richtungsscanner anwerfen und versuchen zu ermitteln wer im Local in welchen Schiff sitzt und in welchem Belt er minert. Die Handgriffe sind sicher nicht „mal eben“ verinnerlicht, zumal der Scanner ab 15° abwärts einiges Fingerspitzengefühl abverlangt, aber Übung macht ja bekanntlich den Meister.
Ein Tipp am Rande: In den Übersichtseinstellungen unbedingt die Scansonden mit aufnehmen, denn so sieht man wirklich alles, insbesondere aber Scanproben die vielleicht schon nach einen suchen . . . (betrifft insbesondere Low und 0.0)
[1] [2]

schalte "Auto-Target back aus" (Automatische Zielaufschaltung); dazu im Esc-Menü unter General Settings in der mittleren Spalte unten bei Auto-Target Back den Wert auf Null setzen (besonders in Missionen nervig und im PvP tödlich)

Mondanalyse



Nichts ist umsonst in EVE, so sind auch die Monde nicht nur schmuckes Beiwerk zu Planeten, sondern haben auch einen wirtschaftlichen Nutzen, denn sie beherbergen Ressourcen die in der erweiterten Produktion verwendet werden.
Die „Raw Materials“, Rohstoffe des Mondes, werden mittels (Discovery/Gaze/Quest) Survey Scanner Probes erscannt. Jede der genannten Sonden hat eine unterschiedliche Größe und Scandauer, je besser, desto teurer der Marktpreis. Mit dem „Survey Probe Launcher“ brauchen diese Art der Scansonden auch eine eigene Startvorrichtung.
Um einen Mond auf den enthaltenen Rohstoffen zu scannen werden die Sonden wie bekannt in den Probe Launcher geladen, nachdem man in die Nähe des Mondes gewarpt ist (wo auch eine schussbereite POS stehen kann) richtet man sich mitsamt dem Schiff in Richtung des zu scannenden Mondes (anfliegen, align) aus. Danach startet man die Sonde und wartet die Scanzeit ab. Es gibt währenddessen keinerlei Statusinformationen bezüglich des Scanvorganges. Erst am Ende des Durchlaufes werden die Ergebnisse im dritten Reiter des Scannerfensters aufgeführt, sollte ein Mond keine Ressourcen beinhalten meldet dies im Anschluss an die Scannung eine PopUp-Meldung.
Man kann beliebig viele Scanvorgänge gleichzeitig starten, aber sowie ausloggt wird, gehen alle bisherigen Scanergebnisse verloren.
Die Strukturen zur Mondausbeute können erst ab einen Sicherheitsstatus von 0.3 oder tiefer installiert werden. Monde in Wurmlochsystemen besitzen keine Mondmineralien.

by Warden Zorch

FW - Factional Warfare

Factional Warfare wurde als möglicher, vor allem aber einfacher Einstieg ins PvP mit dem AddOn: Empyrean Age{9} ins Spiel eingebaut. Story mäßig basiert dieses Element des Spieles auf dem immer währenden Konflikt der zwei Bündnisse (Amarr und Caldari gegen Minmatar und Gallente) gegeneinander – wobei in der Spielmechanik nur die jeweiligen direkten Gegner (d.h. Amarr gegen Minmatar und Caldari gegen Gallente) kämpfen.

Wie nimmt man am Fraktionskrieg teil und verlässt ihn wieder

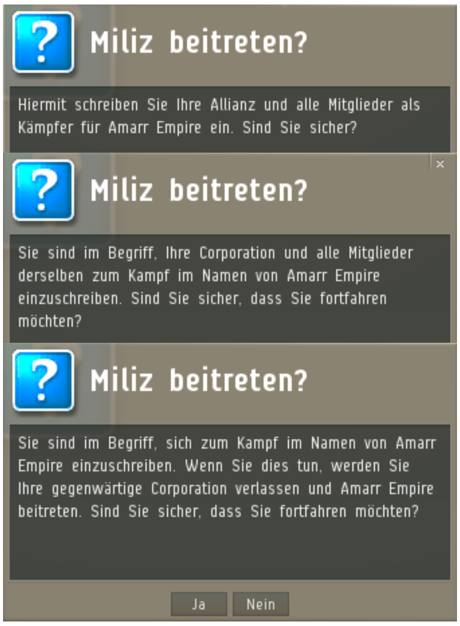


Beitritt

Es gibt drei Möglichkeiten, sich für den Fraktionskrieg einzuschreiben. Als Einzelperson, als Corporation oder als Allianz.

Sofern man als Einzelperson beitreten möchte, verlässt man dadurch seine bestehende Corporation und tritt der Miliz der jeweiligen Fraktion bei. Corporations oder Allianzen können geschlossen dem Factional Warfare beitreten, ohne ihre jeweilige Corporation oder Allianz zu verlassen. Beim Beitritt von Corporations ist es wichtig, dass das gemittelte Standing bei der entsprechenden Miliz mindestens 0.0 beträgt. Sofern das Standing niedriger ist, kann die Corporation nicht dem Fraktionskrieg beitreten. Dabei wirken sich Aufnahmen von Mitgliedern erst nach 7 Tagen auf das Standing der Corporation aus (bei Corpansehensberechnung: keine Trials, keine Inaktiven).

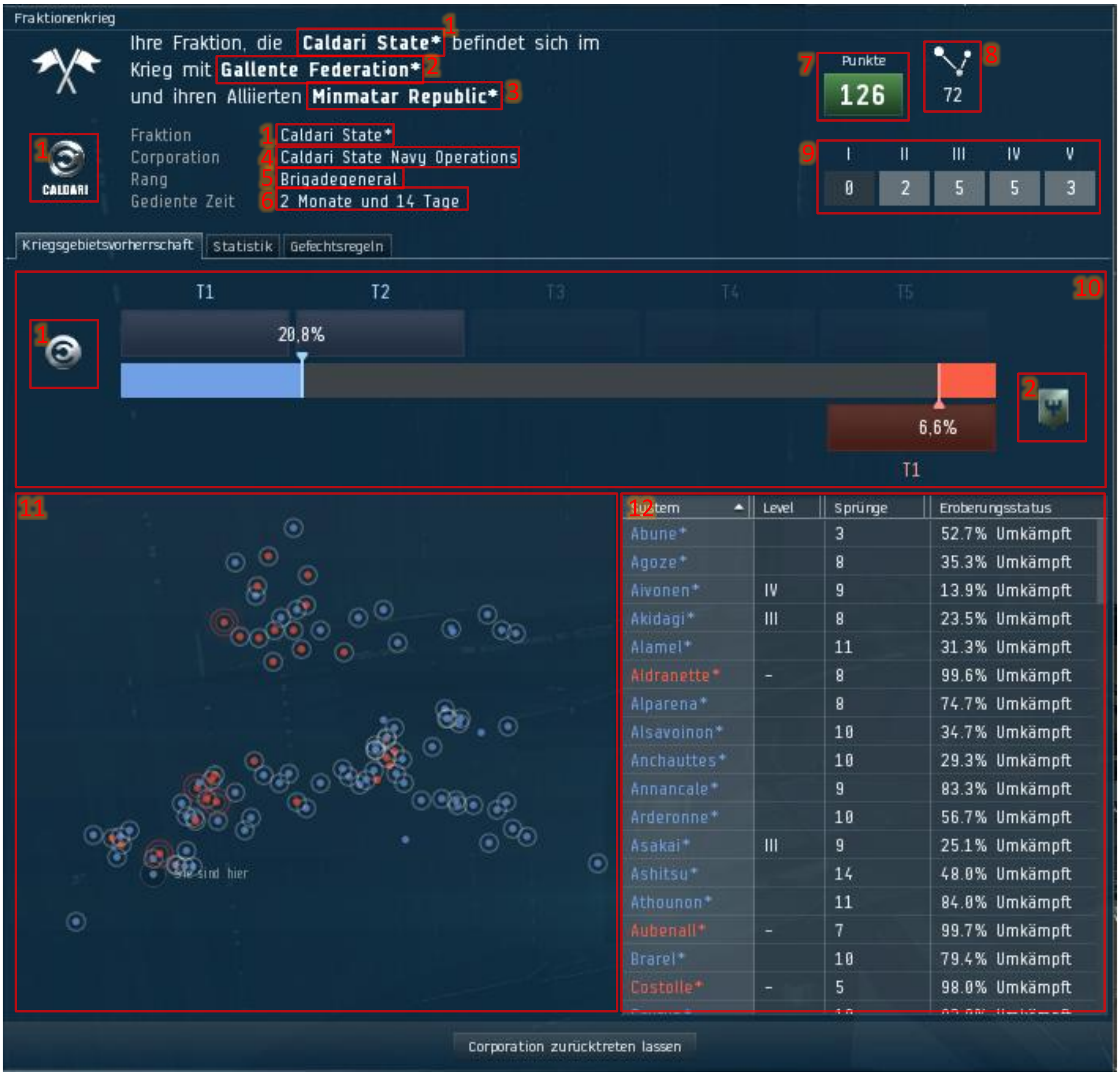
Um beizutreten, fliegt man dann zu einer beliebigen Station der jeweiligen Fraktion. Diese kann man sehr einfach finden, indem man z.B. den Agent Finder verwendet um einen Agenten für Factional Warfare Missionen der entsprechenden Miliz sucht. Man dockt an und hat im Menü dann die Möglichkeit auf das Fraktionskriegsmenü zu klicken. Im darauf folgenden Menü klickt man unten auf den Knopf „Enlist Me“ (einschreiben), woraufhin eine letzte Abfrage erscheint: einen Klick weiter bringt einen direkt in die Miliz. Wenn man als Corporation beitreten möchte, muss diese mindestens 7 Tage alt sein, und es werden damit alle Spieler in der Corporation für den Fraktionskrieg geflagged. Gleiches gilt für den Beitritt ganzer Allianzen.



Verlassen

Beim Verlassen des Factional Warfare wird zwischen aktivem und passivem Verlassen unterschieden. Aktives Verlassen geht über das Faction Warfare Menü – unten ist ein Knopf um den FW jederzeit als Einzelperson zu verlassen. Wenn man Teil einer Corporation oder Allianz ist, welche sich im Factional Warfare eingeschrieben hat, muss entweder die ganze Corporation/Allianz das Factional Warfare verlassen (nur vom CEO/Exekutor ausführbar), oder man verlässt die jeweilige Corporation/Allianz, um nach dem Austritt dann dem Fraktionskrieg entbunden zu sein. Eine Corporation/Allianz hat zum Verlassen jedoch einen Timer, und verlässt immer erst zur nächsten Downtime den Fraktionskrieg. Passives Verlassen geschieht dann, wenn entweder das persönliche oder das Corporation Standing bei der jeweiligen Fraktion unter 0,5 fällt. In diesem Fall wird der Spieler/die ganze Corporation automatisch aus dem Fraktionskrieg für diese Fraktion ausgeschlossen.

Erklärungen des Fraktionskriegsmenüs



1) **Die Fraktion des Spielers:** An dieser Stelle sieht man, für welche Fraktion man sich im Fraktionskrieg beteiligt. Zusätzlich ziert das Logo der Fraktion in der Grafik in der Mitte. Dies kann eine der vier Fraktionen sein: Caldari State, Amarr Empire, Minmatar Republic oder Gallente.
2) **Der Haupt-Kriegsgegner:** Hier erkennt man mit welcher Fraktion die eigene Fraktion direkt im Krieg liegt. Die Caldari bekämpfen die Gallente, während die Amarr gegen die Minmatar streiten.
3) **Der Verbündete des Kriegsgegners:** An dieser Stelle wird noch einmal der Verbündete des Kriegsgegners erwähnt. Die Caldari sind mit den Ammar verbündet, und die Minmatar mit den Gallente. Für das Bekämpfen des jeweiligen Verbündeten des eigenen Kriegsgegners wird man genauso entlohnt, wie man für den Kampf gegen den eigentlichen Kriegsgegner entlohnt werden würde.
4) **Die eigene Corporation:** Hier wird aufgeführt, welcher Corporation man selbst angehört.
5) **Der eigene Rang:** Die Miliz vergibt gemessen am Standing (Ansehen) zur Miliz Ränge. Der aktuell erreichte Rang innerhalb der Miliz wird hier dargestellt. (→ Beförderungen und Ränge)
6) **Aktuelle Dienstzeit:** Hier erfährt man, wie lange man derzeit ununterbrochen im Fraktionskrieg tätig ist. Dabei zählt jedoch jeder Corpwechsel, selbst zwischen Fraktionskriegscorporations als Neubeginn, weswegen diese Zahl nicht wirklich repräsentativ ist.

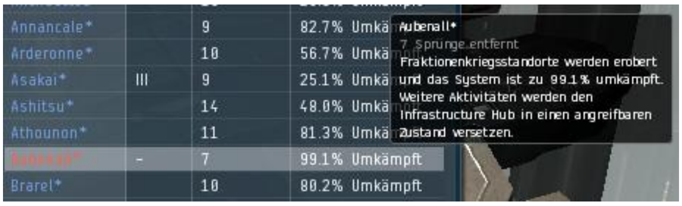
7) **Punkte der eigenen Fraktion:** Diese Punkte sind dafür da, um im unteren Feld zu bestimmen, welches Warzone Control Tier die eigene Fraktion einnimmt. Dabei hat jedes System, das die Fraktion hält, einen Punkt. Für jede Ausbaustufe erhöht sich der Wert um einen weiteren Punkt, ein System auf Ausbaustufe fünf ist also 6 Punkte für diese Darstellung wert. Jede Fraktion hat jedoch immer mindestens einen Punkt. Je höher – umso dominanter ist die eigene Fraktion im Fraktionskrieg.
8) **Besetzte Systeme:** Unter dieser Grafik verbirgt sich die Anzahl der von der eigenen Fraktion gehaltenen Systeme. In diesem Fall sind es 72 Stück.
9) **Übersichten des Upgradestatus der Systeme:** Hier kann man erkennen wie sich die Punktzahl von 7) berechnet. Jede Fraktion erhält für jedes System einen Punkt. Jede Upgradestufe gibt einen zusätzlichen Punkt. In dem dargestellten Fall beträgt also die Punkteberechnung:
$Punkte = 72 + (0 \times 1) + (2 \times 2) + (5 \times 3) + (5 \times 4) + (3 \times 5)$
$Punkte = 72 + 0 + 4 + 15 + 20 + 15$
$Punkte = 126$
Man kann also das Warzone Control Tier sowohl durch das Erobern, als auch durch das Upgraden von Systemen erhöhen.
10) **Warzone Control Tier Grafik:** In dieser Grafik erkennt man den aktuellen Status des Krieges. Dabei ist dies in fünf sogenannte Warzone Control Tiers, also Stufen der Kontrolle, eingeteilt. Je mehr Punkte(7) eine Fraktion hat, umso höher steigt sie im Warzone Control Tier. Dabei sind die Werteschritte jeweils 20% der jeweils maximal erreichbaren Punktezahl, 100% werden also nur dann erreicht, wenn alle Systeme durch eine Fraktion gehalten werden, und diese komplett auf Stufe 5 upgegraded worden sind. Der direkte Vorteil eines hohen Warzone Control Tiers ist es, das man für Fraktionskriegs Aktivitäten mehr Loyalitätspunkte erhält. Dabei gilt: Je höher das aktuelle Warzone Control Tier ist, umso höher sind die LP Belohnungen. Dies staffelt sich wie in der Tabelle gezeigt.
Dieser Multiplikator gilt für alle Fraktionskriegsaktivitäten, die Loyalitätspunkte gewähren. Also für offensive und defensive Plexe, Fraktionskriegsmissionen, Abschüsse von feindlichen Piloten sowie dem Bombardieren von DUST-Infanterie aus dem Orbit von Planeten heraus. Wenn ein Small Off-Plex als Beispiel 10‘000 LP bringt, würde man abhängig vom Warzone Control Tier die angegebene Menge LP erhalten.

Warzone Control Tier	Multiplikator	Beispiel mit 10‘000 LP Basisauszahlung
1	-50%	5‘000 LP
2	+-0%	10‘000 LP
3	+75%	17‘500 LP
4	+150%	25‘000 LP
5	+225%	32‘500 LP

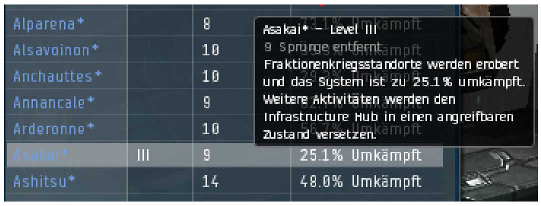
11) **Karte des Kriegsgebietes:** Diese interaktive Karte (dreh- & anklickbar) zeigt alle Systeme des jeweiligen Fraktionskrieges an. Achtung: Man sieht dabei nicht das Fraktionskriegsgebiet der verbündeten Fraktion.
12) **Tabellarische Ansicht des Kriegsgebietes:** Hier findet man einen Überblick über den aktuellen Status der einzelnen Systeme im Fraktionskrieg. Diese Tabelle ist ein wichtiges Instrument, wenn man ein neues System zum plexen sucht oder einfach auf der Suche nach einem System ist, in dem die Action zu finden ist. Die Systeme können sortiert werden nach **System**, **Level** (Ausbaustufe), **Jumps** (Entfernung zu dem System in Sprüngen gemäß der aktuellen Autopiloteinstellungen), **Capture Status** (der aktuelle Status im Kampf um das jeweilige System).

Die Systemstufe

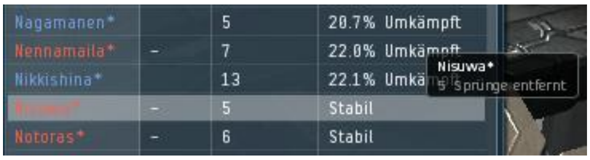
Anhand der Ausbaustufe kann man feststellen, wo man LP Investieren kann um die Punkte der eigenen Fraktion zu steigern. Ebenso kann man sich dadurch anzeigen lassen, wo man denn die Vorteile der entsprechenden Ausbaustufe erhalten kann. Der Capture Status ist dahingehend schon wesentlich interessanter. Bei einem feindlichen System ist ein niedriger Wert meist ein Indiz dafür, dass das System gut von den Feindkräften verteidigt wird. Bei einem befreundeten System ist ein hoher Wert ein Indiz dafür, dass es derzeit von den Feinden angegriffen wird. Dadurch kann man sich recht sicher sein, wie gut man in einem System plexen kann.



Contested/Umkämpft: Dieses System gehört den Gallente (rot) und ist umkämpft. Wenn man dieses System angreift erhält man LP für die geflogenen Plexe.



Contested/Umkämpft: Dieses System gehört den Caldari (blau) und ist umkämpft. Wenn man dieses System verteidigt erhält man LP für die geflogenen Plexe gekürzt um die Menge des Contested Status des Systems, begrenzt auf maximal 75% der LP, welche man für einen Offplex der jeweiligen Größe erhalten würde.



Stable/Stabil: Dieses System ist stabil. Das bedeutet man erhält keine Loyalitätspunkte beim Verteidigen (also beim defensive Plexe fliegen). Wenn das System rot wäre – also den Gallente gehören würde – erhält man reguläre Loyalitätspunkte für das Fliegen offensiver Plexe.



Vulnerable/Verwundbar: In Systemen welche so dargestellt sind, kann der Infrastruktur Hub angegriffen werden, was zu einem Wechsel der Kontrolle des Systems führen kann. Ebenfalls erhält man in diesem Fall keine Loyalitätspunkte mehr für offensive Plexe.

Ausbaustufen

Derzeit ist es so, dass man die Systeme einzeln bis auf Stufe 5 upgraden kann, und dadurch einzelne Boni erhält. Dabei unterscheidet man folgende Boni:

Stufe	Stations-Produktions-, Kopier-, ME-, PE-, und Inventionslots	Marktsteuer	Reparaturkosten	Produktionszeit	POS-Treibstoffkosten	Cyno Jammer installierbar
1	+5	-10%	-10%	-5%	-	-
2	+10	-20%	-20%	-10%	-	-
3	+15	-30%	-30%	-15%	-10%	-
4	+20	-40%	-40%	-20%	-10%	-
5	+25	-50%	-50%	-30%	-20%	ja

Cynosural System Jammer

Der Cyno Jammer ist in der Lage das Erstellen von Cyno-Feldern zu verhindern. Dabei sind jedoch Covert Cynosural Fields weiterhin möglich. Der Cyno Jammer arbeitet gegen alle Spieler im System – betrifft also auch die Mitglieder der Miliz, welche den Cyno Jammer aktiviert haben. Für diese gelten die folgenden Richtlinien:

- werden im Faction Warfare LP Store als BPC (Blueprint Copy) gekauft (Die Gesamtkosten liegen etwa zwischen 100 und 140 Millionen ISK)
- verfügt über 4 Millionen HP (ein Viertel des Nullsec Cyno Jammers)
- wird aus dem Laderaum eines Schiffes heraus in das Weltall eingesetzt. Man benötigt dafür die Rolle „config starbase equipment“. Dadurch können nur Mitglieder von FW Corporations diesen Jammer einsetzen, nicht jedoch einzelne Spieler in der Miliz.
- Der Jammer braucht 5-10 Minuten Aufladezeit und wird danach für die angegebene Zeitspanne aktiv. Diese Zeitspanne ist 1 Stunde
- Er kann nur verankert werden, wenn der entsprechende Upgrade Level existent ist.
- Der Cyno Jammer kann nur in direkter Nähe (5-10 km) um den Infrastructure Hub des Systems verankert werden.
- Der Cyno Jammer wird immer zerstört, sofern die Stufe des Systems unter 5 fällt.
- Wenn die Lebensdauer des Cyno Jammers abläuft entankert er sich automatisch und zerstört sich.
- Cyno Jammer werden als Milizobjekte behandelt, so dass die feindliche Miliz sie ohne Risiken abschießen kann. Neutrale Spieler erhalten dafür Mali auf den Sicherheitsstatus.



Der Statistik Tab

Auf dem Tab Statistic (Statistik) erkennt man die aktuellen Werte des Fraktionskriegs. Diese sind geteilt in persönliche, Corporation, Miliz und Allianz. Man erkennt dabei jeweils die Abschüsse in der letzten Woche, die gesamten Abschüsse, die gestrigen Abschüsse, die Siegespunkte der letzten Woche, gesamt und die gestern erhaltenen Siegespunkte. Auf dem Corporation Bereich hat man noch zusätzlich die Anzahl der Piloten, welche beteiligt sind. Das Tab mit der Miliz gibt dazu zusätzlich Auskunft über die kontrollierten Systeme. Ähnlich informativ ist die Faction Warfare Stats Seite von http://fwstats.eve-ic.net/, welche diese Werte auch übersichtlich darstellt.

Die Rules of Engagement

Auf dem Tab Rules of Engagement findet man die Regeln, welche für das Factional Warfare gelten:

> **Territoriale Kriegsführung im unsicheren Raum:**
> - Scannen und erobern Sie Fraktionsstandorte im feindlichen Raum, um gegnerische Systeme anzugreifen und Loyalitätspunkte (LPs) zu erhalten.

- Erobern Sie genügend viele feindliche Fraktionskriegsstandorte, um ihre Systeme angreifbar zu machen und Ihnen die Möglichkeit zu verschaffen, ihre Infrastructure Hubs anzugreifen.
- Erobern Sie den primären Infrastructure Hub der feindlichen Fraktion, indem Sie ihn unter Beschuss nehmen. Dies gilt nicht für alliierte Fraktionen. Stationen, die sich in feindlichem Raum befinden, werden Ihnen das Andocken verweigern, bis das System erobert wurde.

Upgraden Sie Ihren eigenen Raum:

- Infrastructure Hubs, die sich im Besitz ihrer eigenen Fraktion befinden, können Sie durch Spenden von Loyalitätspunkten Upgraden. Je höher der Level, desto höher die Vorteile.
- Umso mehr Upgrades eine Fraktionsvorherrschaft in einem System hat, desto mehr LP Boni erhalten Sie.
- Schützen Sie Ihre eigenen Standorte, da deren Eroberung Ihren eigenen Infrastructure Hub Upgradestatus reduzieren wird.

Direkter Kampf

- Alle Fraktionskriegsfeinde ihrer Fraktion können ungestraft unter Beschuss genommen werden.
- Sie werden entsprechend des Werts Ihres Fraktionskriegszieles mit LP's bezahlt

Agentenmissionen

- Spezifische Fraktionskriegsagenten werden Ihnen Missionen auftragen – allerdings nur in Systemen, die von Ihrer Fraktion beansprucht werden.
- (Diese Agenten befinden sich immer auf Stationen der jeweiligen NPC Fraktionskriegs Corporation. Das Ziel führt immer in ein ursprünglich vom Feind besetztes LowSec Gebiet. Man kann die Agenten mit dem Agentenfinder finden, wenn man die eigene Fraktionskriegs NPC Corporation auswählt und den Agententyp auf „Faction Warfare“ einstellt. Beachtet bitte, dass dies auch jene Agenten zeigt, welche auf Stationen sind, die derzeit dem Feind gehören.)

Anmerkung:

- Sie werden sich im Krieg mit am Fraktionskrieg beteiligen feindlichen Spielern befinden, was Sie überall zur Zielscheibe macht, sogar im Hochsicherheitsraum.
- Ein Eindringen in feindlichen Hochsicherheitsraum wird dazu führen, dass Sie von feindlichen Militärstreitkräften angegriffen werden.

Fraktionskrieg betreiben – wie funktioniert das?

Loyalitätspunkte kann man auf mehreren Wegen erhalten. Zum einen kann man feindliche Piloten abschießen. Weiterhin kann man offensive und defensive Plexe fliegen, man kann auch noch Faction Warfare Missionen fliegen, und zu guter Letzt kann man auch Orbitalschläge auf die Infanterie aus DUST abgeben. All diesen Arten der LP Akquise ist gleich, dass die Menge anhand des aktuellen Warzone Control Tier modifiziert wird.

Feindliche Piloten bekämpfen

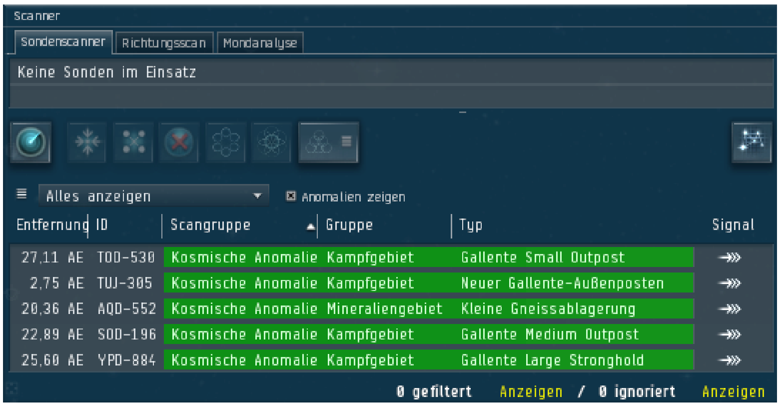
Jeder erfolgreiche Abschuss eines gegnerischen Schiffes generiert einige Loyalitätspunkte. Die Menge an Loyalitätspunkten hängt dabei vom Schiffstypus und dem Rang des feindlichen Piloten innerhalb der Miliz ab. Die Formel dahinter ist:

$$\mathrm{LP} = [\text{Schiffsrumpf LP}] \times [\text{Techlevel des Schiffes LP}] \times [\text{FW Rang des Gegners}]$$

Die Loyalitätspunkte sind dabei auf maximal 10‘000 LP pro Abschuss beschränkt. Man erhält dazu über die erhaltenen Punkte eine Nachricht.

Offensive Plexe fliegen

Um einen offensiven Plex zu fliegen, muss man als Erstes in ein feindliches Fraktionskriegssystem fliegen. Diese findet man beispielsweise über die Tabelle im Fraktionskriegsmenü. Dabei sollte man sich ein System wählen, welches über einen Contested Status verfügt, also in der Spalte einen Prozentwert angibt. In Systemen welche bereits 100% erreicht haben, also „vulnerable“ sind, ist zwar das offensive Plexen immer noch möglich, bietet jedoch keinerlei Vorteile. Im System angekommen öffnet man den System-Scanner (Alt+D). Dieser zeigt dann direkt an, welche Plexe vorhanden sind. Dies sind stets „Kosmische Anomalie“ – und können ohne Scanner Probes gefunden werden (→ Scannen). Man erkennt jetzt die Art des Plexes – entweder Novice, Small, Medium oder Large – die Bezeichnung und die Entfernung in astronomischen Einheiten.

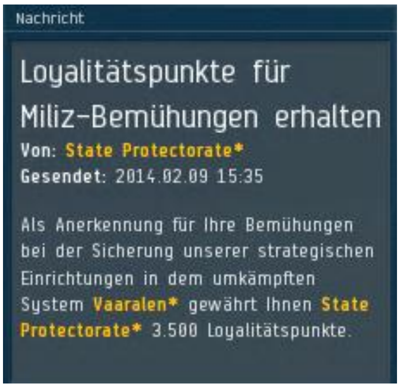




Ebenso lohnt ein Blick auf die eigene Übersicht (Overview). Dort werden (sofern das Overview richtig eingestellt ist) die bereits geöffneten Plexe angezeigt. Diese können auch darüber direkt angewarped werden. Wenn man sich jetzt für einen Plex entschieden hat, warpt man diesen entweder auf 100km an (wenn man erst scannen möchte ob sich jemand in der Nähe befindet) oder auf 10km (wenn man direkt hineinfliegen möchte). Man sollte den Plex niemals auf 0km anwarpen, da man in dem Fall direkt im Acceleration Gate landen kann, und sich das eigene Schiff in dem Objekt verheddern kann. Sobald man am Acceleration Gate gelandet ist macht es Sinn einen 360° Richtungsscan mit einer Reichweite von ca. 200‘000km durchzuführen. Dadurch kann man direkt in den Plex hineinsehen und weiß, ob sich dort ein anderes Schiff befindet. An dieser Stelle sei nochmal erwähnt: Nennt euer Schiff um! Mit dem Standardnamen (z.B. Paul’s Rifter) sieht jeder sofort mit einem Scan wer sich im Plex aufhält. Sobald man dann das Acceleration Gate passiert hat, sieht man sich feindlichen NPC Schiffen der gegnerischen Miliz gegenüber. Diese muss man abschießen. Sobald diese abgeschossen sind, beginnt der Timer am Komplex zu laufen. Dieses Objekt im All befindet sich ca. 10 km vom Einsprungpunkt entfernt, und man darf sich maximal 30km weit vom Komplex (auch Button genannt) entfernen. Sofern man sich weiter als 30km entfernt oder ein Schiff der feindlichen Miliz sich in diesen Radius bewegt, hört der Timer auf zu laufen.

Je nach Plexgröße läuft der Timer unterschiedlich lange. Novice: 10 Minuten; Small: 15 Minuten; Medium: 20 Minuten; Large: 20 Minuten. Sofern jedoch kein Pilot der eigenen Miliz mehr in dem 30km Radius ist, und sich ein Pilot der feindlichen Miliz in diesen Radius bewegt, beginnt der Timer in die andere Richtung zu laufen – der Plex kann also auch „gedreht“ werden. Während man sich also im Plex befindet und der Timer läuft sollte man sich auf optimale Kampfdistanz zum Einsprungpunkt bewegen und dort, sofern möglich, einen Orbit etablieren, während man in der 30km Reichweite um den Button bleibt. Währenddessen man den Directional Scanner regelmäßig aktualisiert, um zu sehen, ob sich Feindkräfte nähern. An der Stelle sei erwähnt: Wenn das reinspringende Schiff nicht blau ist (eigene Miliz/Allianz), dann ist es zu 99.9% ein Feind – Neutrale Piloten sind als Feinde zu betrachten. In dem Fall hat man die Wahl – den Gegner die Distanz diktieren lassen oder direkt beim Reinspringen angreifen.

Sobald der Timer des Buttons abgelaufen ist, erhalten alle befreundeten Fraktionskriegsspieler, die sich auf dem Grid befinden, Loyalitätspunkte. Die Loyalitätspunkte berechnen sich dabei aus der Größe des Plexes multipliziert mit dem aktuellen Warzone Control Tier Modifikator. Dieser Wert wird dann durch die auf dem Grid befindlichen Fraktionskriegsspieler dividiert, und dies ist dann die Menge an Loyalitätspunkten, die jeder Spieler erhält. Die genaue Menge sieht man in einer Nachricht.



Neben den Loyalitätspunkten gibt es auch Standing bei der jeweiligen Milizfraktion. Je höher das Standing, umso bessere Missionen stehen zur Verfügung, man erhält Beförderungen und die regulären Vorteile eines hohen Standing (also Jumpclones, vergünstigte Steuern, etc.).

Die NPC in dem offensiven Plex sind mit den Ratten in den Asteroidengürteln vergleichbar. Ebenso sind Ihre Resistenzen ähnlich wie die Ratten gestrickt. Amarr verhalten sich wie Blood Raiders, Caldari wie Guristas, Gallente wie Serpentis und Minmatar wie Angels. Mit dem Retribution Patch wurde allen Faction NPC die Möglichkeit des E-war und von Raketenangriffen genommen, so dass die NPC aller Fraktionen vergleichbar sind. Ebenfalls braucht man eine gewisse Angriffsstärke um gegen die NPC anzukommen. Diese liegt bei Novice Plexen bei 20-50 DPS; Small 50-80 DPS, Medium 90-140 DPS und Large 150-200 DPS.

Defensive Plexe fliegen

Jeder Plex im System der eigenen Fraktion ist ein defensiver Plex. Diesen zu finden funktioniert genauso wie das Finden eines offensiven Plexes, nur dass man in einem System der eigenen Fraktion sucht. Dabei sollte man das System so auswählen, dass der Contested Status möglichst hoch ist. Dieser hat einen direkten Einfluss auf die maximal mögliche Loyalitätspunktebelohnung.

$$\big((Wert\ des\ Plex \times Warzone\ Control\ Tier\ Modifier) \times 0{,}75\big) \times Capture\ Status\ des\ System$$

Das bedeutet das man mehr Loyalitätspunkte erhält, je stärker das System umkämpft ist, aber immer weniger als bei offensiven Plexen.

Auch beim defensiven Plex gilt, wie beim offensiven Plex, dass man regelmäßig den Richtungsscanner bedienen sollte um sich vor ungebetenem Besuch zu schützen, oder sich mental auf ein Gefecht vorzubereiten. Der größte Unterschied zwischen offensivem und defensivem Plex ist es, dass man den NPC in einem defensiven Plex nicht bekämpfen muss. Auch wenn dieser als rotes Kreuz auftaucht, greift er befreundete Piloten nicht an. Ein Abschuss dieses NPC hat einen Standing Verlust zur Folge. Sofern das System auf 0% Contested (also Stable) steht, erhält man keine Loyalitätspunkte für das defensive Plexen.

Systeme upgraden



Man kann ein System upgraden, um die Stufe und damit die Boni des Systems zu erhöhen. Damit man ein solches Upgrade durchführen kann, fliegt man zum Infrastructure Hub des jeweiligen Systems und öffnet dort das Interface. Hier sieht man genau, wie viele Loyalitätspunkte erforderlich sind um eine neue Stufe des Systems zu erzielen. Dabei verliert jedes System von sich aus regelmäßig Punkte, genauso wie das Erhöhen von Systemen teurer wird, je mehr Systeme die eigene Fraktion derzeit kontrolliert. Gerade das Upgrade von Systemen wird meist im Rahmen größerer Bemühungen von Allianzen durchgeführt, so dass jeder Pilot einen kleinen Teil abgibt, um dadurch im Gesamten Großes zu bewirken.

Den Infrastructure Hub abschießen

Sofern das System den Status „Vulnerable“ hat, kann der Infrastructure Hub angegriffen werden. Der Infrastructure Hub ist dabei ein recht knackiges Ziel. Man benötigt eine gut organisierte Flotte mit einer gehörigen Menge an DPS um so ein Ding niederzuwerfen. Die Loyalitätspunkte für den Abschuss des Hubs werden dann auch durch alle auf dem Grid befindlichen Fraktionskriegspiloten geteilt, was den Abschuss der Hubs von dem Gesichtspunkt aus nicht rentabel erscheinen lässt, mit dem Hinblick auf die erweiterte Kontrolle jedoch ist es denkbar wichtig diese Hubs zu beschießen.

Generell: 7,5 Millionen Punkte Schild und Armor, dann nochmal 10 Millionen Punkte Struktur. Dazu eine passive Schildregeneration von 1,666,67 HP/s – es muss also eine entsprechend hohe DPS-Zahl ins Feld geführt werden um so ein iHub niederzuringen.

DUST Infanterie aus dem Orbit bombardieren



Um die Dustler zu bombardieren, braucht man als Erstes entsprechende Munition. Diese findet man im Markt unter der jeweiligen Munitionsart (Frequenzkristalle, Hybrid, Projektil) als Untergruppe „Orbitale Bombardierung“ (Orbital Strike). Aus technischen und geschichtlichen Gründen gibt es diese für Raketen keine Orbitalmunition (Raketen würden das eintreten in die Atmosphäre nicht überstehen).

Mit der passenden geladenen Munition fliegt man in den FW-LowSec, wo man im Local-Chatkanal sieht, wenn sich DUST-Infanterie in diesem System aufhält. Mit diesen koordiniert man sich, auf welchem Planeten diese gerade in welchem District kämpfen. Dieses District kann man über das Rechtsklickmenü des Planeten anwarpen. DUSTler sieht man derzeit nur in Ihren Staging Systemen – also muss man sich mit Dustlern koordinieren die man in der Corp hat oder anderweitig kontakten kann, damit man im richtigen System bombardieren kann. Dort befindet sich dann (ähnlich wie bei einem Plex) eine orbitale Struktur, welche man orbiten muss. Sobald man dies drei Minuten getan hat und dadurch den Bereich erobert hat kann man Orbitalschläge senden, sobald diese von DUST angefordert wurde. Dabei erhält man zum einen pro durchgeführten Orbitalschlag LP, als auch pro Kill eines feindlichen DUSTlers. Zusätzlich erhält man in für jeden abgeschossenen Infanteristen einen Killreport.

Auch diese Eroberungsbereiche sind nicht sicher – denn wie ein offener Plex ist auch der Orbitaldistrikt auf der Übersicht zu sehen und kann direkt angewarped werden – man muss also auch regelmäßig auf Piraten und Kriegsgegner achten.

Fraktionskriegsmissionen fliegen

Im Fraktionskrieg gibt es natürlich auch Missionen, welche nebst einer ISK Belohnung auch Loyalitätspunkte in Aussicht stellen. Hierbei werden die entlohnten Loyalitätspunkte auch wieder durch die Warzone Control Tier modifiziert. Um eine Fraktionskriegsmission zu holen sucht man sich mittels des Agentenfinders eine Station der eigenen Fraktionskriegsmilizcorporation, welche in einem System liegt, das derzeit von der eigenen Fraktion kontrolliert wird. Jede Station der entsprechenden Corporation bietet Agenten von Stufe 1 bis Stufe 4. Es sind jedoch stets nur Fraktionskriegsmissionen. Allen Fraktionskriegsmissionen ist dabei gleich, dass sie in das LowSec Gebiet führen und dabei liegen die Missionsorte in den Systemen der jeweiligen direkten Kriegsparteien (Amarr/Minmatar oder Gallente/Caldari). Wenn man die Mission annimmt, erhält man einen Wegpunkt. Sobald man das System erreicht kann man dies wie jede normale Mission anwarpen. Besonders ist hier jedoch, dass die Mission im Overview einen Beacon (Leuchtfeuer) erzeugt, sobald man sie anwarped – die Mission kann, nachdem sie gestartet wurde, von jedem anderen Piloten direkt angesprungen werden und könnte dafür sorgen das man Besuch von Piraten oder Kriegsgegnern erhält. Auch hier hilft es den Richtungsscanner zu verwenden.

Folgende Schiffe können die Beschleunigungstore am Eingang der Missionsorte passieren:

- **Level 1:** Shuttle, Tech 1 Fregatte, Zerstörer oder Industrial
- **Level 2:** wie Level 1, zusätzlich Kreuzer, Tech 2 Fregatte
- **Level 3:** wie Level 2, zusätzlich Schlachtkreuzer, Tech 2 Kreuzer
- **Level 4:** alles, außer Capital-Schiffe

Je nach Missionsziel sollte man dann sein Schiff auswählen.
Drei Hauptziele zum Erfüllen der Missionsaufgabe sind möglich:

- Abschuss von NPC Schiffen, entweder ein bestimmtes oder alle vorhandenen
- Zerstörung von Strukturen, wie beispielsweise Sternentore oder Kontrolltürme
- Abschuss von Gegnern, bis ein geforderter Missionsgegenstand erbeutet wird

Gerade unter dem Aspekt, dass die eigene Mission im Overview sichtbar ist, ist man meist gut beraten ein Fitting und Schiff zu wählen, mit dem man die Mission „blitzen“ kann – also möglichst schnell auf hohe Reichweite die notwendigen Ziele ausschalten kann. Dem entgegen spricht natürlich die letzte Missionsvariante, welche sehr viele Abschüsse – und damit auch sehr viel Zeit erfordert. Innerhalb des Fraktionskriegs haben sich zum Blitzen der meisten Missionen Stealth Bomber etabliert. Hierbei werden meistens nur die Level 4 Missionen geflogen, schlicht wegen der hohen Loyalitätspunktebelohnung.

Ein Beispiel für ein passendes Schiff dafür wäre eine **Manticore**. Mit diesem Beispielfitting lassen sich, trotz Damps der Gegner, die meisten Missionen gut fliegen. Man muss nur immer darauf achten maximale Reichweite zu fliegen und dadurch den Schaden zu tanken. Sobald sich etwas zu dicht an dieses Schiff navigiert, ist es sehr fragil. Durch den Covert Ops Cloak kann das Schiff sich durch das LowSec nahezu gefahrenfrei bewegen – so dass man dort ebenfalls sehr flexibel ist.

[Manticore, FW]
Ballistic Control System II
Ballistic Control System II

Sensor Booster II, Targeting Range Script
Sensor Booster II, Targeting Range Script
Sensor Booster II, Targeting Range Script
1MN Afterburner II

Torpedo Launcher II, Scourge Javelin Torpedo
Torpedo Launcher II, Scourge Javelin Torpedo
Torpedo Launcher II, Scourge Javelin Torpedo
Covert Ops Cloaking Device II
[empty high slot]

Small Rocket Fuel Cache Partition I
Small Hydraulic Bay Thrusters I

[Hawk, FW]
Ballistic Control System II
Ballistic Control System II

Experimental 1MN Afterburner I
Limited 1MN Microwarpdrive I
Upgraded Kinetic Deflection Amplifier I
Small Shield Booster II
Small Capacitor Booster II, Cap Booster 50

Rocket Launcher II, Mjolnir Rocket
Rocket Launcher II, Mjolnir Rocket
Rocket Launcher II, Mjolnir Rocket
Rocket Launcher II, Mjolnir Rocket
125mm Light 'Scout' Autocannon I, EMP S

Small Anti-Kinetic Screen Reinforcer I
Small Anti-Thermal Screen Reinforcer I

Eine weitere Variante bietet sich an mit der Angriffsfregatte **Hawk**. Dieses Hawk Fitting reicht aus, um fast jede Level 4 Mission zu fliegen. Wenn der Gegner jedoch vermehrt Capacitor Drain einsetzt, ist diese Maschine recht schnell gefallen. Dennoch ist die Hawk hier eine valide Wahl, wenn man keinen Stealth Bomber fliegen kann.

Wenn man sich jetzt entschieden hat, Missionen zu fliegen, sollte man zuerst damit beginnen Missionen zu sammeln. Man fliegt also einige Stationen ab und nimmt die Missionen des gewünschten Levels an. Einmal alle vier Stunden kann man eine Mission eines Agenten ohne Ansehensverlust ablehnen – zum Beispiel wenn man eine Mission erhält, welche das Sammeln eines Gegenstandes erfordert oder eine Mission bekommt, welche einen in ein System führt, das man nicht mag. Sobald man dann genügend Missionen gesammelt hat setzt man sich einen Kurs indem man bei jeder Mission das Zielsystem als Wegpunkt zum Autopiloten hinzufügt. Diese nun entstandene Route am besten noch optimieren und nach abhaken der Checkliste kann es losgehen.
Hat man…

- Genügend Munition dabei?
- Kaffee / Tee / Wasser in greifbarere Nähe?
- Ruhe für eine reichliche Stunde?
- etwas Laderaum frei für wertvollen Loot?
- Sternenkarte der zu befliegenden Konstellation entweder auf dem zweiten Bildschirm oder ausgedruckt vor sich?
- Für den Notfall die Comms der eigenen Corp offen?

Sollte dabei eine Mission zu hart sein – man erhält zu viel Schaden oder das System wimmelt vor Feinden – dann fliegt man einfach direkt weiter zur nächsten Mission. Wenn die Mission ausläuft, zählt dies nicht als abgelehnt für das Standing zum Agenten.

Warum zusätzlich noch eine Sternenkarte trotz des Autopiloten?
Es kann immer mal sein dass man eine Meldung über Gatecamps bekommt, man eine Incursion umfliegen will oder generell ein System meiden will ohne den Autopiloten zu korrigieren. Da ist es immer Sinnvoll mit einem kurzen Blick eine alternative Route planen zu können. Als Karte bietet sich zum Beispiel http://evemaps.dotlan.net/ an.

Sollte man Looten?
Diese Frage kann man sich tatsächlich stellen, da die Wracks der Gegner durchaus Tags im Bereich von einer bis zwei Millionen ISK Wert pro Stück enthalten können. Wenn man die Zeit hat, hilft ein Lesezeichen um die Wracks nach Abgabe der Mission anfliegen zu können. In den meisten Fällen rentiert es sich aber eher, stattdessen eine weitere Mission zu fliegen. Ob es *Lohnt* muss jeder für sich entscheiden, ob das Risiko des Loot einsammeln auf sich nimmt oder nicht.

Plexarten und deren Eigenheiten

Alle Plexe sind in eine von vier Kategorien einsortiert. Über diese Kategorie wird bestimmt, welche Schiffsklasse den Plex maximal betreten kann, wie lange der Timer im Plex läuft und was für NPC Schiffe den Plex verteidigen. Ebenso ist die Basis Loyalitätspunktebelohnung von der Kategorie des Plexes abhängig.

Kategorie	Schiffsbegrenzung	Loyalitätspunkte	Timer
Novice	Shuttle, Tech 1 Fregatten, inklusive Navy oder Pirate Faction Varianten, Zerstörer, Industrial	10‘000	10min
Small	wie Novice & zusätzlich: Tech 2 Fregatten, Kreuzer	17‘500	15min
Medium	wie Small & zusätzlich: Tech 2 Kreuzer, Schlachtkreuzer	25‘000	20min
Large	alle Schiffe können hereinspringen, da kein Acceleration Gate existiert.	35‘000	20min

Die erhaltenen Loyalitätspunkte werden durch das aktuelle Warzone Control Tier modifiziert und durch all jene Fraktionskriegspiloten der siegreichen Fraktion geteilt, welche sich zum Zeitpunkt des Abschlusses des Plexes auf dem Grid des Plexes befinden.
Bei defensiven Plexen erhält man nur den Prozentsatz der maximalen LP, welcher dem Contested Status des Systems entspricht, jedoch maximal 75% des maximalen.

Auswirkungen des Fraktionskriegs auf den Spieler

Wenn man sich im Fraktionskrieg befindet, hat das einige Auswirkungen auf die eigene Spielweise. Die Welt ist gefährlicher, und in bestimmten Bereichen auch kleiner.

Fraktions-Navy

Die Fraktions-Navy Eures direkten Kriegsgegners und des Verbündeten des Kriegsgegners werden euch angreifen. Im Caldari Fall bedeutet das, das man in den Systemen der Gallente/Minmatar von der Navy verfolgt und angegriffen wird. Das Durchfliegen ist dabei einfach möglich, aber wenn man beispielsweise in einem Belt Ratten jagen möchte, hat man nach ca. 20 Sekunden eine Eingreiftruppe der Navy an sich dran, welche einen zielgerichtet zerlegt. Dies ist besonders dann ärgerlich, wenn man in entsprechendem Gebiet jemandem helfen möchte, denn egal wie hoch man Diplomatie hat, die Navy wird kommen, Euch zu jagen und zu grillen.

Steter Krieg

Als Mitglied im Fraktionskrieg befindet man sich permanent im Krieg. Das bedeutet, man kann überall vom Kriegsgegner angegriffen werden – sei es im Lowsec, Highsec, beim Minern, beim Missionrunnen. Man sollte also immer ein Auge auf den Local halten, um zu sehen, ob Feinde im System sind und sich dann entsprechend verhalten. (Also im Zweifel: Ausrichten, D-Scan und Safespots nutzen, sofern man den jeweiligen Kampf nicht gerade nehmen will). Besonders das Verschiffen von Waren aus den Trade Hubs wie Jita, Amarr oder Dodixie ist dann problematisch – denn häufig lauern Fraktionsgegnern an Sprungtoren unachtsamen Fraktionskriegszielen auf, um diese direkt abzuschießen. Oder sie erpressen ein Lösegeld von ihnen – und schießen sie erst dann ab.

Besonderheit: Sisters Epic Arc
Da die Epic Arc einen quer durch das Universum schickt, kommt man als FW-Pilot irgendwann unweigerlich in Gebiete des Fraktionsgegners. Dabei reicht die Zeit bei manchen Missionen meist nicht zum abzuschließen, weil die Navy vorher zu Besuch kommt.

Standing bei den Fraktionen

Durch den Fraktionskrieg erhält man Standing bei der eigenen FW-Fraktion für diverse Aktivitäten, wie Abschüsse feindlicher Piloten/NPC oder Beförderung in der eigenen Miliz. Im Gegenzug reduziert sich das Ansehen der Feindfraktionen. Man hat also nach einer gewissen Zeit des Fraktionskrieges, bezugnehmend auf das Standing, eine sehr polarisierte Weltansicht.

Weiterhin wird unterschieden, was genau man abschießt:

- Wenn man **einen Spieler tötet/podded**, welcher ein Mitglied in einer NPC Faction Warfare Corporation ist, wird das Standing zu dieser Corporation sinken.
  Das Standing zu der Fraktion des Spielers bleibt unangetastet.
- Wenn man **einen Spieler tötet/podded**, welcher ein Mitglied in einer Spieler Faction Warfare Corporation ist, verändert sich überhaupt kein Standing.
- Wenn man einen **NPC in einem Faction Warfare Komplex tötet**, verliert man Standing mit der Faction des NPC, ganz so als hätte man diese in einer normalen Mission getötet.
- Wenn man sich im Grid aufhält, während **ein Komplex abgeschlossen** wird, erhält man Standing für seine eigene NPC Faction Warfare Corporation. Dies erhält man auch dann, wenn man in einer Spieler Faction Warfare Corporation ist.
- Man erhält für das **Erobern eines Infrastructure Hubs** Standing für seine NPC Faction Warfare Corporation.
- Eine **Faction Warfare Mission abschließen.** Man erhält für das Abschließen einer Faction Warfare Mission Standing für seine NPC Faction Warfare Corporation.
- Wenn man ein bestimmtes Standing erreicht, wird man **durch die Faction Warfare Corporation befördert**. Wenn dies geschieht, erhält man auch Standing für die Fraktion, und die korrespondierenden Standinggewinne und -verluste bei den Fraktionen des Spiels, ganz als wenn man eine Storyline Mission abschließt.

Das Leben nach dem Fraktionskrieg

Man wird nicht ewig Fraktionskrieg betreiben wollen. Zumindest mag der ein oder andere noch an ein Leben nach dem Fraktionskrieg denken können. Wenn man dies angeht, wird es eine ganze Weile dauern, bis man sich wieder im Universum normal bewegen kann. Danach gilt es erst einmal die Social Skills hochzubekommen – besonders Diplomacy auf V mag sehr viel Sinn machen. Dann werdet ihr nicht mehr so schnell von der Navy abgeschossen. Dann - je nachdem wo ihr euch wieder ansiedeln wollt - werdet ihr recht viel Zeit ins Missionrunning investieren müssen, um den recht katastrophalen Standingbereich wieder zu normalisieren. Bedenkt das, wenn ihr euch in den Fraktionskrieg stürzt ... denn das wird euch nach dem Krieg noch lange begleiten.

Beförderungen und Ränge

In jeder Fraktionskriegscorporation erhält man für das erreichte Standing Beförderungen und Rangabzeichen. Der Rang bestimmt dabei unter anderem, wie viele Loyalitätspunkte man für den Abschuss dieses Piloten erhält.

24th Imperial Crusade			Tribal Liberation Force	
	Rang	**Notwendiges Ansehen**	**Rang**	
	Paladin-Kreuzritter *Paladin Crusader*	**1.0**	Nationskrieger *Nation Warrior*	
	Templer-Leutnant *Templer Lieutenant*	**2.0**	Spießleutnant *Spike Lieutenant*	
	Kardinal-Leutnant *Cardinal Lieutenant*	**3.0**	Speerleutnant *Spear Lieutenant*	
	Erz-Leutnant *Arch Lieutenant*	**4.0**	Rachehauptmann *Venge Captain*	
	Imperialer Major *Imperial Major*	**5.0**	Lanzenkommandant *Lance Commander*	
	Marschallkommandant *Marshal Commander*	**6.0**	Klingenkommandant *Blade Commander*	
	Imperatorkommandant *Imperator Commander*	**7.0**	Klauenkommandant *Talon Commander*	
	Anführender Oberst *Tribunus Colonel*	**8.0**	Voshud-Major *Voshud Major*	
	Gesandter Flottenadmiral *Legatus Commodore*	**9.0**	Matar-Oberst *Matar Colonel*	
	Göttlicher Flottenadmiral *Divine Commander*	**10.0**	Valklear-General *Valklear General*	

Federal Defence Union			State Protectorate	
	Rang	**Notwendiges Ansehen**	**Rang**	
	Föderaler Minuteman *Federation Minuteman*	**1.0**	Protektoratsfähnrich *Protectorate Ensign*	
	Leutnant der Verteidigung *Defender Lieutenant*	**2.0**	Zweiter Leutnant *Second Lieutenant*	
	Leutnant der Garde *Guardian Lieutenant*	**3.0**	Erster Leutnant *First Lieutenant*	
	Leutnant der Wache *Lieutenant Sentinel*	**4.0**	Hauptmann *Captain*	
	Schild Kommandant *Shield Commander*	**5.0**	Major *Major*	
	Aegis Kommandant *Aegis Commander*	**6.0**	Oberstleutnant *Lieutenant Colonel*	
	Vizekommandant *Vice Commander*	**7.0**	Oberst *Imperator Commander*	
	Majorgeneral *Major General*	**8.0**	Geschwaderkommandeur *Wing Commander*	
	Leutnantgeneral *Lieutenant General*	**9.0**	Staffelkommandant *Strike Commander*	
	General des Lichts *Luminaire General*	**10.0**	Brigadegeneral *Brigadier General*	

Auch wenn im Vorfeld in einigen Dev-Blogs angekündigt war, dass der Rang weitere Effekte auf den Fraktionskrieg haben solle, wurde dies bislang nicht umgesetzt.

Wo befinden sich die Fraktionskriegsgebiete?

Amarr Raum

- Region Devoid: Konstellationen Semou und Jayai
- Region The Bleak Lands: Konstellationen Sasen, Tandoiras und Vaarma

Caldari Raum

- Region The Citadel: Konstellationen Ieyama und Isoma
- Region Black Rise: Konstellationen Inolari, Ishaga, Kurala und Okakuola

Gallente Raum

- Region Essence: Konstellationen Jeon und Vieres
- Region Verge Vendor: Konstellationen Obray und Woenckee
- Region Placid: Konstellationen Amevync, Pegeler, Serthoulde, Viriette und Fislipesness

Minmatar Raum

- Region Heimatar: Konstellationen Hed und Huvilma
- Region Metropolis: Konstellationen Essin, Tiat, Eugidi, Angils und Aldodan

Abkürzungen

+1	Der Pilot, der einen Sprung vor der Flotte bleibt um zu scouten
Battlecomms	Ein speziell für kampfbezogene Kommunikation eingerichteter (Voice)Chat
Cloaky	Ein Schiff mit Tarnung
Comms	Ventrilo, Teamspeak, EVE native Voice Client
Deagress	Aggression einstellen. Wird meist dann verwendet, wenn die Flotte plant aus dem Kampf zu springen, da sonst der Waffen-Timer den Sprung durch ein Stargate verhindern würde.
Eyes	Piloten, die sich auf dem gleichen Grid wie die feindliche Flotte befinden. Dies können die eingeteilten Scouts (Späher) sein. Cloaky Schiffe kommen hier oft zum Einsatz.
Fleet Tackler	mit Scrambler ausgestattete Ares oder Stiletto.
Force him through	Eine Person soll das Ziel bestimmen und das Ziel dazu bringen durch das Gate zu springen.
Frogs	Gallente
Friendly Intel	Nachrichtendienstliche Erkenntnisse über einen freundlichen Spieler oder Flotte. Sollte vermieden werden (Grund: Wenn man beginnt, auch freundliche Flottenbewegungen durchzugeben, kann man zum einen ein Problem mit Spionen haben, zum anderen kann es zu Missverständnissen kommen und auf einmal fangen sich zwei eigene Fraktionskriegsflotten gegenseitig ab)
Gate Activation	Meldung, dass das Stargate, an dem die Flotte gerade wartet, aktiviert wurde. Diese Animation (und den Ton) wird nicht immer von allen direkt wahrgenommen.
Gate is hot	Am Gate warten Feinde
Hold Point	Keinen Warpscrambler oder Disruptor einsetzen. Das wird meist für Interceptoren und andere Fregatten ausgegeben, damit diese Agression vermeiden und hinter dem Ziel herspringen

Intel	Nachrichtendienstliche Erkenntnisse über ein System oder Ziele
Long point	Warp Disruptor
Minnies	Die Minmatar
Pie	Pirat, nicht zu verwechseln mit Kuchen!
Points hot	vorbereiten, einen Point auf den Gegner zu legen.
Redbox	Werde angegriffen/Greife an
Scram	Warp Scrambler
Secondary Point	Gibt an dass noch ein anderes Mitglied der Flotte einen Point auf dem Ziel hat. Das bedeutet auch, dass die Person, welche den ersten Point gesetzt hat, sich zurückziehen kann.
Shiny	Teure Schiffe – Der beste Köder
Squids	Die Caldari
TS, TS3	Teamspeak
Vent	Ventrillo
Yellowbox	Aufgeschaltet/Wurde aufgeschaltet

Quellen & Links

Allgemein

Eve University
Eve Online Wiki
Guide to Soloing in FW
Gallente Milita Quickstart Guide
What is Plexing
The Altruist Blog
Barkkors Overview Guide – die Quelle für die eigenen Overview Einstellungen.

Killboards

Amarr Empire
Minmatar Republic
Caldari State
Gallente Federation

Karten

Dotlan: Amarr vs. Minmatar
Dotlan: Caldari vs. Gallente
Gallente - Caldari Warzone mit Missions Hubs

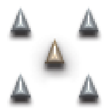
Statistiken

IC - Faction Warfare Statistics

Übersichten

Schiffsübersicht in Tabellenform

Flotte



Vereinfach gesagt stellt die Flotte eine Zusammenfassung von mehreren Spielern zu einer Gruppe dar. Dies hat zum einen organisatorische Vorteile, man kann die einzelnen Mitglieder anwarpen, die Squad-, Wing- und Fleetcommander können die ihnen unterstellten Gruppen gemeinsam warpen, man kann Ziele an alle Flottenmitglieder übertragen etc. Des Weiteren gibt es eine Reihe von Skills, die in Verbindung mit einer Flotte Boni für die Member der Flotte schaffen.

> In einer Flotte darf NICHT aufeinander geschossen werden - es sei denn der Pilot befindet sich in derselben Corp oder im Krieg. Andernfalls greift CONCORD ein.

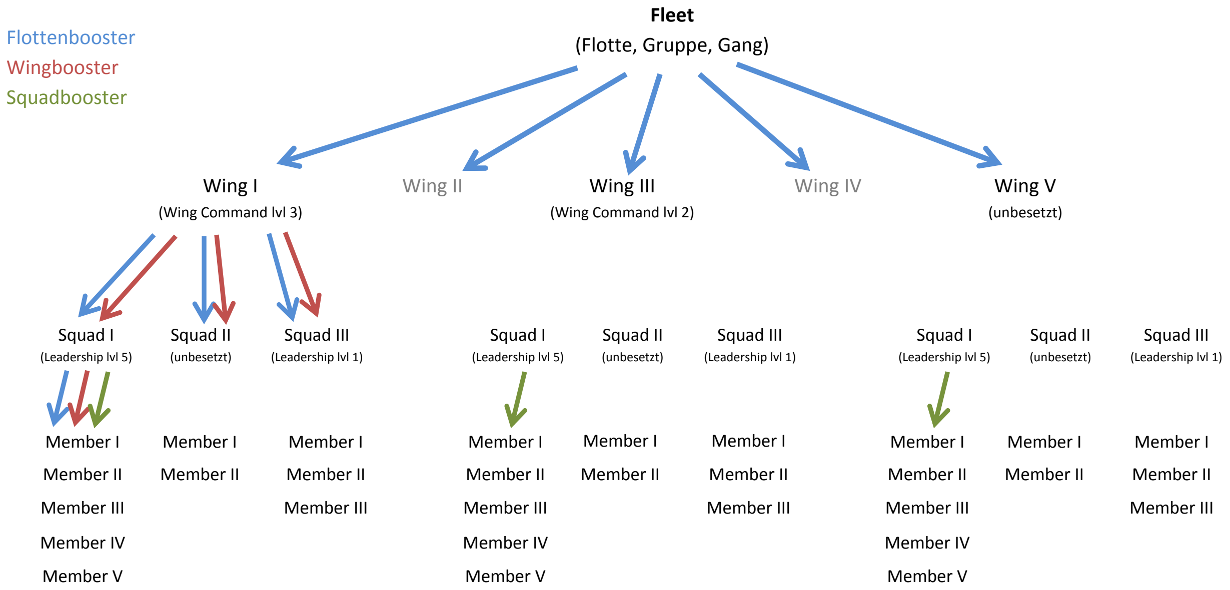
Bonus

Charaktere, die diese Skills erlernt haben, können unterschiedlichste Boni an Flottenmitglieder vergeben. Zum einen gibt es die Grundskills (Rang 2) die in der jeweiligen Kategorie je Skilllevel 2% Bonus geben und zum anderen existieren je Kategorie drei sogenannte „Gang Assist Modules“ diese geben weitere Boni und können durch den jeweiligen Spezialisierungsskill (Rang 5) verbessert werden. Im Flottenmodus wirkt immer nur der höchste Skill (also Squad Commander und Wing Commander Skills werden nicht addiert) und es kann immer nur ein Modul je Typ pro Schiff aktiviert werden.

	Skill	Modul I	Modul II	Modul III
Skirmish	Skirmish Warfare *2% mehr Agilität*	... - Evasive Maneuvers *kleinerer Signaturradius*	... - Interdiction Maneuvers *höhere Reichweite Warp Jammer*	... - Rapid Deployment *mehr Geschwindigkeit durch AB/MWD*
Siege	Siege Warfare *2% mehr Schildkapazität*	... - Active Shielding *kürzere Laufzeit der (Remote-)Shield Booster*	... - Shield Effiziency *weniger Cap-bedarf der (Remote-)Shield Booster*	... - Shield Harmonizing *mehr Resistenzen auf Shield*
Mining	Mining Foreman *2% mehr Ausbeute*	... - Harvester Capacitor Efficiency *weniger Cap der Mininglaser*	... - Laser Optimization *weniger Durchlaufzeit der Mininglaser*	... - Mining Laser Field Enhancement *höhere Reichweite (Optimal) der Mininglaser*
Information	Information Warfare *2% auf Aufschaltreichweite*	... - Electronic Superiority *mehr ECM/Sensor Dampening/Tracking Disruption/Target Painter stärker*	... - Recon Operation *höhere Reichweite (Optimal) der EW-Module*	... - Sensor Integrity *höhere Sensorstärke*
Armored	Amored Warfare *2% auf Panzerungstreffer-punkte*	... - Damage Control *weniger Cap-bedarf der (Remote-) Repairer*	... - Passive Defense *mehr Resistenzen auf Panzerung*	... - Rapid Repair *kürzere Laufzeit der (Remote-)Repairer*

Aufbau

Eine Flotte ist aufgebaut in Staffel (Squadron), Geschwader (Wing) und Flotte (Fleet).
Die Flottenmitglieder in führenden Positionen müssen entsprechende Skills gelernt haben, damit alle Boni weitergegeben werden können. Es darf keine Lücke in der Bonikette existieren, sonst verfallen alle Boni dieser Kette! Eine Flotte funktioniert an sich auch ohne die entsprechenden Leadershipskills, dann nur ohne die Boni.
Leadership – man kann je Level 2 Personen im Squad kontrollieren
Wing Command – je Level kann ein Squad kontrolliert werden
Fleet Command – je Level kann ein Wing kontrolliert werden
Das macht in Summe: 5 * 5 * 10 + 5 WC + 1 FC = 256 Personen je Flotte maximal
(SC=Squad Commander; WC=Wing Commander; FC=Fleet Commander)



Das Minimum für eine Flotte mit Boni ist ein Squadmember und ein Squadcommander. Letzterer gibt dann an den Member seine erskillten (oder gefitteten) Boni ab. Auch mit nur einem Flottenmitglied ist eine Flotte technisch möglich.
Im Beispiel bekommen nur Mitglieder des ersten Squads im ersten Wing die vollen Boni. Im zweiten Squad gibt es keinen SC, demzufolge können die ankommenden Boni nicht weitergereicht werden und im dritten Squad hat der SC den entsprechenden Skill nur auf 1 (= Kontrolle von 2 Membern je Squad), demzufolge kann er keine Boni weiterreichen. Der WC des Wing III hat den nötigen Skill nur auf Level 2 und gibt an keinem der drei Squads Boni. Allerdings bekommen die Mitglieder des Squad I im Wing III noch die Boni des SC. Ähnlich verhält es sich im Wing V, kein WC bedeutet keine Weiterreichung von Boni, aber der SC im ersten Squad gibt seine weiter.
Ob die Flotte korrekt aufgebaut ist sieht jeder für sich selbst, wenn in seinem Flottenfenster statt einem roten X ein grüner Haken erscheint. Wichtig für das Weiterreichen des Bonus ist noch, dass die Flotte sich in einem System befindet und keiner gedockt auf Station ist; d.h. wenn der SC ein System weiter ist kann er die Boni nicht weiterreichen an seine Squadmember; sowie aber mindestens ein Squadmember mit in dieses System wechselt, so ist die Flotte für diese beiden wieder korrekt (Squadcommander gibt Bonus an Squadmember), alle anderen Member dieses Squads bekommen aber weiterhin keine Boni.

Eine Flotte besteht aus zwei Fenstern. Dem **Flotten-Chat**, wo alle Flottenmitglieder chatten oder über EVE-Voice kommunizieren können.

Das **Flottenhauptfenster** bietet alle weiteren Flottenfunktionen. Im Tab „Meine Flotte“ wird einem die Möglichkeit geboten eine Flotte zu erstellen oder einer beizutreten – wenn man in einer Flotte ist, werden hier die Mitglieder aufgelistet, oder, wenn in den Einstellungen angegeben, als hierarchische Ansicht mit all ihren Membern strukturiert aufgeführt.
Die „Chronik“ protokolliert die Übertragungen (Broadcasts), Voice, Mitglieder(um)positionierung in der Flotte und das Beuteprotokoll.
Mit dem „Flottenfinder“ können verfügbare Flotten durchsucht werden oder die eigene dem Flottenfinder hinzuzufügen – dabei kann diese nach Corp, Allianz oder Ansehen anderen Piloten freigeschalten werden.
Über das kleine weiße ≣ können auch hier wieder weitere Einstellungen vorgenommen werden, wie Anzeige als Liste/hierarchisch, freie Bewegung aktivieren (jeder kann sich selbst innerhalb der Flotte bis zum SC frei verschieben), im Flottenfinder registrieren.
Unterhalb des Flottenfensters können die Befehle für die Übertragungen ein-/ausgeblendet werden. Möglich sich Meldungen wie „brauche Panzerung“, „brauche Cap“, „Reisen nach...“.
Mit einem Rechtsklick auf einem Flottenmitglied (oder Drag & Drop) kann dieses zur Beobachtungsliste (Watchlist) hinzugefügt werden. In dieser können maximal 15 Personen beobachtet werden, man sieht den jeweiligen Status ihres Shield, der Panzerung und der Struktur sofern sie sich in der Nähe befinden; außerdem blinkt der Eintrag in der Liste rot, wenn die zugehörige Person angegriffen wird. Direktes Aufschalten aus der Beobachtungsliste ist ebenso möglich wie die administrativen Befehle.

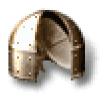
Funktionen/Befehle

Über das Übertragungsfenster kann man wie erwähnt Hilferufe absetzen (brauche Armor/Schild/Cap; Feind gesichtet; in Position; brauche Verstärkung; Position halten; aktuelle Position; in mein System reisen). Über die Einstellungen (wieder mal das kleine weiße ≣) können einige Meldungen ausgeblendet werden - Befehle von Führungspositionen in der Flotte werden trotzdem übertragen.
Als Boss, FC, WC und SC ist man in einer führenden Position und kann diverse Flottenaktivitäten durchführen wie Verschieben in ihren eigenen Verfügungsbereichen (d.h. Wing Commander I kann kein Member von und zu Wing III verschieben), das per einfachen Drag&Drop von und zur gewünschten Person/Position funktioniert. Damit überhaupt erst einmal eine Flotte entsteht können die Führungspositionen zu den ihnen unterstellten Abteilungen Mitglieder einladen und Positionen besetzen. Ebenso funktioniert es jemanden eine Einladung per Drag&Drop zu schicken, indem man seinem Namen in die Flotte schiebt (z.B. direkt auf den gewünschten Posten). Auch steht es ihnen frei Mitglieder wieder aus der Flotte rauszuwerfen. Die nützliche Funktion „neu Formieren“ (Regroup) erlaubt es den Führungsposten alle auf dem Grid befindlichen Flottenmitglieder zur eigenen Position fliegen zu lassen.
Weiterhin kann man seinen untergeordneten Flottenmitgliedern Befehle wie „zielen“, „warpe zu“, „ausrichten auf...“ übermitteln (erscheinen dann im Übertragungsfenster oder direkt in der Übersicht). Weiterhin kann dieser sein gesamtes Squad/Wing/Fleet zum Einsatzort warpen - im Idealfall sind vor dieser Aktion alle Mitglieder ausgerichtet und auf Geschwindigkeit.
In den Einstellungen des Übersichtsfensters unter Spalten lässt sich die Spalte TAG einblenden. Führungspositionen können Objekte im All mit Nummern (0..9) oder Buchstaben (A..J, X..Z) markieren. Diese Markierung erscheint dann für alle in der Flotte und kann so z.B. zur Ziel(vor)markierung verwendet werden oder in entsprechenden Komplexen zur Markierung von bereits geöffneten Containern.
Zusätzlich kann in einer Flotte ein Scout gesetzt werden. Dies dient ausschließlich der Flottenleitung die Scouts zu handhaben und ist an keine weiteren Rollen gebunden.

Elektronische Kriegsführung

Durch taktisches einsetzen von Electronic Warfare (EW) kann der Gegner daran gehindert werden seine eigenen Schiffssysteme in vollem Umfang zu verwenden.

EW | **Counter**



Remote Sensor Dampener

Remote Sensor Dampener (kurz: damp) reduzieren die Sensoren des Zielschiffes, durch Skripte kann der Focus auf Aufschaltreichweite oder Aufschaltgeschwindigkeit verschoben werden. Ohne Skript wird beides reduziert, aber nicht sehr effektiv.
Als Gegenwehrmaßnahme verbessern **Sensor Booster** die eigenen Schiffssensoren in Aufschaltgeschwindigkeit und -reichweite oder Effektiver mit Skripten jeweils eins von beiden.



Sensor Booster



Stasis Webifiers

Stasis Webifiers (kurz: webber, web) verlangsamen das Zielschiff. **Afterburner** (AB) oder **Microwarpdrive** (MWD) wirken diesem Effekt entgegen.
Der Effekt des Webbers hat auch eine positive Eigenschaft: ein Frachter ist ein recht unwendiges Gefährt. Ein Schiff geht bei 75% seiner Maximalgeschwindigkeit in den Warp, wenn nun beim initiierten Frachterwarp ein Webber dessen Maximalgeschwindigkeit herabsetzt sind die 75% erreicht und der Frachter geht instant in den Warp.



Afterburner; Microwarpdrive

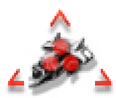


Tracking Disruptor

Wenn das gegnerische Schiff Turmwaffen gefittet hat, dann stört ein **Tracking Disruptor** deren Reichweite und Nachverfolgung. Auch hier können Skripte deren Fokus auf einen der beiden Effekte setzen.
Tracking Computer (mit oder ohne Skript) oder **Tracking Enhancer** verbessern die Turmwaffen.



Tracking Computer Tracking Enhancer



Target Painter

Ein **Target Painter** vergrößert die Signatur des Zielobjektes. Vergleichbar mit einer vergrößerten Zielscheibe – ein so vergrößertes Ziel wird leichter von Turmwaffen getroffen und erhält mehr Schaden durch die Explosion von Raketen.



Electronic Counter Measures

Electronic Counter Measures (kurz: ECM, jammer) stören die Aufschaltfähigkeit des Ziels für 20 Sekunden. Dies hängt Chancenbasiert von der Stärke des Jammers und der Sensorstärke des Zielschiffes ab. Rassenspezifische Jammer sind dabei effektiv gegen die Zielrasse, haben aber kaum Wirkung gegenüber andere Rassen. Für jedes eingesetztes Modul zählt dabei sein eigener Zufallswert – die Effekte werden nicht addiert.
Mit den **Electronic Counter Counter Measures** (kurz: ECCM) oder **Backup Arrays** wird die Sensorstärke des eigenen Schiffes erhöht und macht es so unempfindlicher gegenüber ECM.



Electronic Counter Counter Measures

EW | **Counter**





Energy Neutralizer
Nosferatu

Energy Neutralizer vernichten den Energiespeicher (Capacitor, Cap) des Gegners, benötigen aber auch viel eigenen Cap.
Vampirähnlich funktionieren die **Nosferatu**, welche dem gegnerischen Cap Energie entziehen um diese dann dem eigenen hinzuzufügen. Dabei wird der gegnerische Cap nur angetastet, wenn dieser höher ist als der eigene (z.B.: selber 125 Caprest im Pool, Gegner 370 → Nos funktioniert).
Ein **Capacitor Booster** wird mit ‚Munition' beladen und injiziert Energie direkt in den eigenen Energiespeicher. Je nach verwendeter Boostergröße hilft die schnelle Zusatzenergie für kritische Kampfmomente.
Wenn man Cap-Battery einsetzt wird der Nos- bzw. Neuteffekt zum Teil auf den Gegner zurückgeworfen.

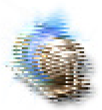


Capacitor Booster



Capacitor Battery





Warp Disruptor
Warp Scrambler

Warp Disruptor und **Warp Scrambler** (kurz: Scram, Point) hindern das Zielschiff am Warpen indem sie einen Punkt (Scrambler 2 Punkte) vom Warpkern des Zielschiffes abziehen. Wenn die Punkte des Warpkerns kleiner, gleich 0 sind, dann kann kein Warpsprung initiiert werden. Der Scrambler schaltet zusätzlich den Microwarp-Drive des Ziels aus.
Mit **Warp Core Stabilizer** kann der eigene Warpkern gestärkt werden. Die Schiffsgruppe der Deep Space Hauler (Transport Ship) hat einen Rollenbonus von 2 Warpkernpunkten.



Warp Core Stabilizer



Warp Disruption Field Generator

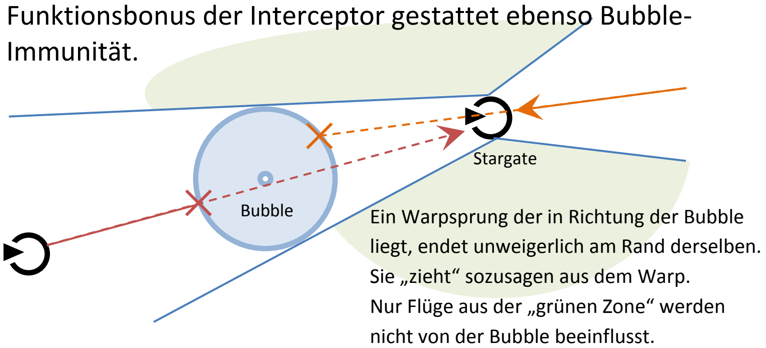
Warpstörfeld – Ein um den Generator erzeugtes Energiefeld hindert jeden daran zu warpen. Durch die blasenähnliche Form des aktiven Störfeldes wird es auch „Bubble" genannt. Die Aktivierung ist nur in Systemen mit keinem Sicherheitsstatus (0.0) möglich. Derzeit gibt es drei Möglichkeiten eine solche Bubble zu erzeugen:

- **Mobile** (small/medium/large) **Warp Disruptor**; eine Struktur die im All verankert wird, benötigt Zeit zum verankern bis es Wirkung zeigt
- **Interdictor** mit **Interdiction Sphere Launcher**; erzeugt instant eine Bubble, die 2 Minuten hält
- **Heavy Interdictor** mit **Warp Disruption Field Generator** (ohne Script); erzeugt eine Bubble um das Schiff, solange der Generator aktiviert ist

Die Strategischen Cruiser können ein Propulsion Subsystem installieren, welches den Effekt einer Bubble negiert. Der Funktionsbonus der Interceptor gestattet ebenso Bubble-Immunität.



Interdiction Nullifier



Jedes Volk hat seine Schiffe die spezialisierte Boni auf die oben genannten EW-Mechaniken vergibt.

Amarr	Caldari	Gallente	Minmatar
Neutralizer/Nosferatu/ Tracking Disrupt	ECM	Damper/Scrambler	Webifier/Painter
z.B.: Crucifier, Arbitrator, Curse	z.B.: Griffin, Blackbird, Falcon	z.B.: Maulus, Celestis, Arazu	z.B.: Vigil, Bellicose, Rapier

Electronic Counter Measures (ECM)

Mit Electronic Counter Measures (der bevorzugten EW-Art der Caldari) werden die Zielaufschaltungssysteme des gegnerischen Schiffes gestört, so dass der Gegner selbst keine Ziele mehr aufschalten kann und in seinen Handlungsmöglichkeiten stark eingeschränkt ist.
Es ist die am weitesten verbreitete Form des Electronic Warfare (wenn man mal vom Tackling absieht) und gilt als die effektivste Form, da es Kampfentscheidend sein kann mehr ECM zu haben als der Gegner. Oft wird ECM auch als fadenscheinige Entschuldigung für das Versagen im PvP verwendet („Because of Falcon“), wenn die eigene Flotte aufgerieben wurde, weil man dem gegnerischen ECM nichts entgegenzusetzen hatte.
Allerdings haben ECM auch Nachteile. Es ist eine Zufallsbasierte Methode und wenn ein Versuch fehlschlägt, bringen die Module überhaupt nichts. Es ist also eine Alles-oder-Nichts Kampfweise.

Funktionsweise

Ein ECM-Modul das gegen ein anderes Schiff eingesetzt wird hat eine bestimmte Chance dessen Zielerfassungssysteme zu deaktivieren. Diese Chance errechnet sich aus:

- der Sensorstärke (sensor strength) des Zielschiffes
- Jammingstärke (jamming strength) des ECM-Moduls

Die Sensorstärke des Angreifenden Schiffes (also dem Schiff auf dem das ECM-Modul montiert ist) hat keinen Einfluss auf die Erfolgschance. Daher kann eine Fregatte mit denselben Erfolgsaussichten eingesetzt werden, wie ein Schlachtschiff. Am Effektivsten sind natürlich die EW-Schiffe die einen Bonus auf ECM-Module erhalten.

Die Formel ist dabei recht einfach:

$$\frac{Jammingstärke}{Sensorstärke} \times 100\% = Erfolgschance$$

z.B. der Angreifer hat eine Jammingstärke von 4,5 und das Ziel hat eine Sensorstärke von 18:

$$\frac{4{,}5}{18} \times 100\% = 25\%$$

Ein erfolgreicher Jammingversuch schaltet die Zielerfassung des Gegners vollständig ab, wodurch alle Module, die dieses Schiff verwendet und die eine Zielaufschaltung benötigen, automatisch deaktiviert werden. Dies schließt die meisten Waffen, eigene EW-Module aber auch Remote Repairer und andere Unterstützungsmodule ein. Dronen werden weiter angreifen, aber sie können nicht mehr aktiv kontrolliert werden.
Der Pilot, dessen Systeme gestört werden, sieht in diesem Fall einen grauen Balken über seinem HUD, der sich langsam nach links abbaut. Die verbleibende Dauer des Jams wird hier auch angezeigt.
Der ECM-Pilot sieht im Falle eines erfolgreichen Jams einen grauen Balken unter dem Zielsymbol, unter den Balken für Schild, Armor und Struktur. Auch hier wird die verbleibende Dauer angezeigt.

Ein ECM-Modul läuft für 20 Sekunden und falls der Jammingversuch erfolgreich war kann das Ziel so lange nicht aufschalten. Weitere erfolgreiche Jammingversuche können diese Zeit beliebig verlängern. Sollte der Versuch jedoch fehlschlagen, bewirkt das ECM-Modul für diese 20 Sekunden überhaupt nichts (außer das das es Capacitorenergie verbraucht).

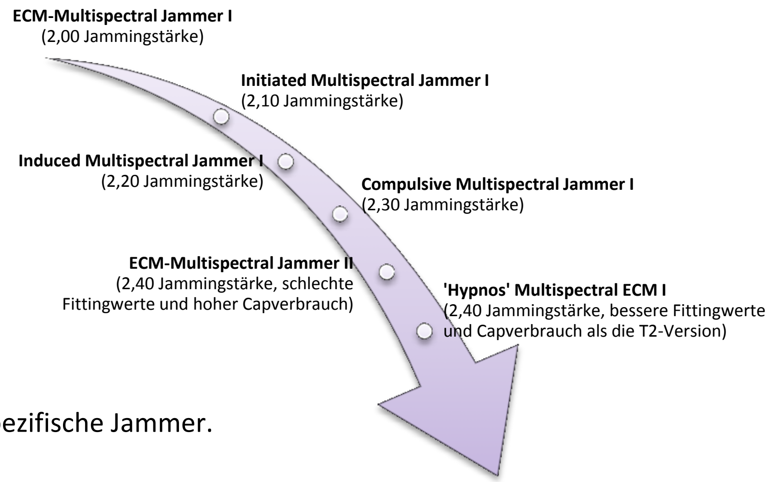
Module

Es gibt zwei Grundarten von ECM-Modulen:

- Multispectrum Jammer; diese haben gleiche Werte gegen alle Signalarten
- Rassenspezifische Jammer; stark in einer Signalart und schwach in den restlichen drei

→ Multispectral

Multispectrum Jammer haben eine relativ geringe Jammingstärke, die jedoch gleichmäßig für alle vier Arten von Schiffen ist. Dadurch sind sie im Einsatz flexibler, da man nicht darauf achten muss ob man die richtige Jammerart verwendet. Allerdings sind die Erfolgsaussichten allgemein geringer. Dazu kommt, dass Multispectral Jammer mehr Capacitorenergie verbrauchen als Rassenspezifische Jammer.



→ Rassenspezifische Jammer

Die Schiffe in EvE-Online verwenden, je nach Fraktion, unterschiedliche Zielerfassungssysteme (was aber nur beim ECM eine Rolle spielt):

Amarr -  Radar (gold)

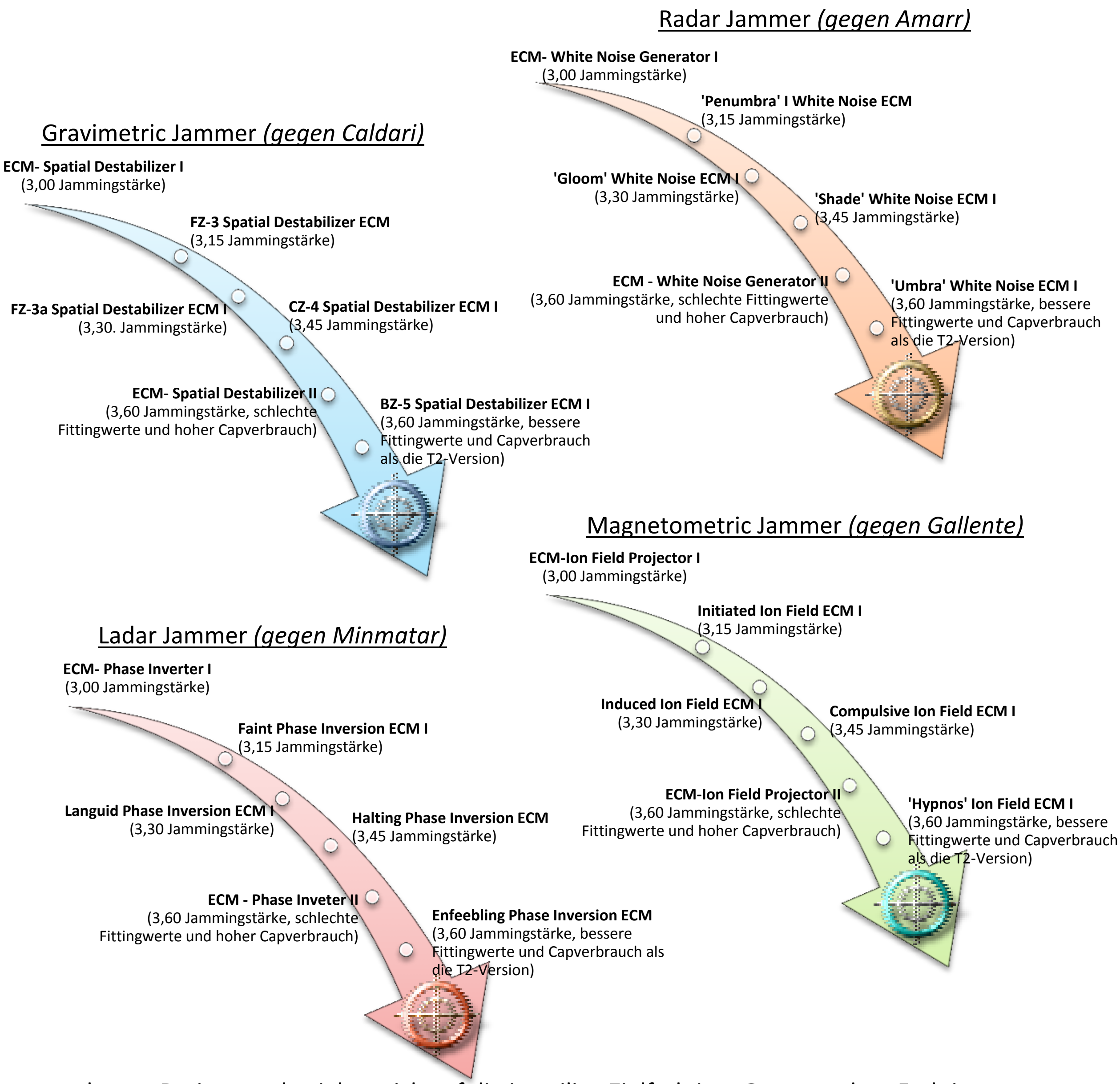
Caldari -  Gravimetric (blau)

Gallente -  Magnetometric (grün)

Minmatar -  Ladar (rot)

Ore -  Magnetometric (grün)

Für jede Art von Zielsystem gibt es ein entsprechendes ECM-Modul. Rassenspezifische Jammer haben zwar eine sehr hohe Jammingstärke gegen eine bestimmte Fraktion, jedoch eine deutlich geringere gegen alle anderen. Es ist daher sehr wichtig den richtigen Jammer auszuwählen. Zur einfacheren Unterscheidung sind diese farblich markiert. Wenn man sich im Spiel die Bilder der Schiffe betrachtet, wird man feststellen dass diese je nach Rasse ebenfalls immer einen Hintergrund in den Farben Gold, Blau, Grün und Rot haben. Um nun das richtige ECM-Modul auszuwählen braucht man nur die Farben der Module und der Schiffsportraits aufeinander abzustimmen. Erfahrene ECM-Piloten werden diesen Trick kaum noch benötigen, aber für Anfänger kann dies hilfreich sein.



Die angegebenen Basiswerte beziehen sich auf die jeweilige Zielfraktion. Gegen andere Fraktionen beträgt die Jammingstärke ein Drittel des genannten Wertes.

→ ECM-Burst

Ein ECM-Burst ist eine Area-of-Effect Waffe mit der man die Zielsysteme aller Einheiten (also auch die von neutralen und befreundeten Schiffen und Drohnen) in einem bestimmten Umkreis stören kann. Die Jammingstärke ist hier für alle Fraktionen gleich (wie bei Multispectral Jammern; Stärke von 6 bis 7,2). Da ein ECM-Burst gegen alles wirkt, sollte man extrem vorsichtig sein wann und wo man ein solches Modul einsetzt. Im HighSec kann ein ECM-Burst leicht dazu führen das man von CONCORD abgeschossen wird. Solche Module sind nur in sehr speziellen Situationen wirklich hilfreich.

→ Target Spectrum Breaker

Eine Sonderrolle fällt dem Target Spectrum Breaker zu. Aktiviert man dieses Modul im eigenen Schiff, besteht die Chance Zielaufschaltungen zu unterbrechen. Von allen, die einen aufgeschaltet haben (auch Verbündete!) und die eigenen Zielaufschaltungen. Die Chance ist umso höher, je mehr fremde Aufschaltungen das eigene Schiff aufweist. Genutzt werden können sie nur von Battleships und deren T2 Varianten Marauder und Black Ops.

Schiffe

Die Caldari haben mehrere Schiffe die einen Bonus auf ECM erhalten (auf die Stärke der Module oder deren Reichweite)

Griffin (T1-Fregatte)
Kitsune (Electronic Attack Ship; T2-Fregatte)
Blackbird (T1-Kreuzer)
Rook (Recon; T2-Kreuzer)
Falcon (Recon; T2-Kreuzer)
Scorpion (T1-Schlachtschiff)
Widow (Black-Ops; T2-Schlachtschiff)

Skills

- Electronic Warfare (geringerer Capacitorverbrauch - erfordert CPU Management III)
- Signal Dispersion (höhere Jammingstärke - erfordert CPU Management V, Electronic Warfare IV)
- Long Distance Jamming (erhöht die Optimale Reichweite - erfordert CPU Management IV, Electronic Warfare III)
- Frequency Modulation (erhöht Fall Off - erfordert CPU Management III, Electronic Warfare II)

Tipps zum Einsatz von spezialisierten ECM-Schiffen

- ECM-Schiffe sind keine Kampfschiffe! Man sollte die Reichweite seiner Module ausnutzen und den Rest den anderen Flottenmitgliedern überlassen
- Wenn man beschossen wird oder jemand versucht einen zu tackeln sollte man aus dem Kampf raus warpen und dann wieder zurück warpen
- Es ist wenig sinnvoll alle Module auf ein einziges Ziel zu richten. Sobald ein Ziel gejammed ist, sollte man die verbleibenden Module nutzen, um noch andere Gegner zu jammen

Obwohl auch relativ junge Charaktere schon erfolgreich in einer Griffin oder einer Blackbird als ECM-Pilot unterwegs sein können, erfordert diese Spielart des PvP etwas Übung und Erfahrung. Wer sich auf diese Aufgabe spezialisieren will sollte sich an erfahrene Corp-Mitglieder wenden und nach weiteren Tipps oder vielleicht ein paar Übungslektionen fragen.

Gegenmaßnahmen

Es gibt keine Möglichkeit völlig vor ECM geschützt zu sein, aber da es sich um ein zufallsbasiertes System handelt, kann man die Erfolgsaussichten des Gegners vermindern einen erfolgreichen Jam zu erzielen. Man kann ECCM (Electronic Counter-Counter Measures) oder Sensor Backup Arrays einsetzen. Diese Module erhöhen die Sensorstärke des eigenen Schiffes und erhöhen dadurch die Chancen nicht gejammed zu werden. Mit den „Sensor Compensation“-Skills (unterteilt in die vier Sensorarten Radar, Ladar, Magnometric, Radar) kann der eigene Signaturradius um 4% je Skilllevel gesenkt werden.
ECCM sind MedSlot Module die aktiviert werden müssen und Capacitorenergie verbrauchen.
Sensor Backup Arrays sind LowSlot Module. Sie müssen nicht aktiviert werden und verbrauchen auch keine Energie, haben aber eine geringere Wirkung als ECCMs.
Eine andere Methode ist Projected ECCM. Dabei verwenden zwei oder mehr Schiffe ein MedSlot Modul um die Sensorstärke eines anderen Schiffes zu erhöhen. Man kann damit also Flottenmitglieder unterstützen, damit diese nicht gejammed werden. Der Effekt ist höher als bei normalen ECCM Modulen, aber falls eines der Schiffe dennoch gejammed wird, werden auch dessen Projected ECCM Module deaktiviert und die gegenseitige Unterstützung kann in sich zusammenbrechen.
Alle diese ECCM Module sind bei PvP-Piloten nicht sehr beliebt, denn falls der Gegner kein ECM einsetzt bringen die Gegenmaßnahmen absolut nichts und man hat einen wertvollen Slot vergeudet.

Eine zusätzliche Gegenmaßnahme ist die Verwendung von Implantaten. Die Piratensets Talon, Jackal, Spur und Grail (Gravi, Ladar, Magno, Radar) erhöhen die schiffseigene Sensorstärke um maximal 53,63 Prozent. Oder dem Gegner einfach zuvor kommen und ihn Jammen – wer nicht aufschalten kann, kann auch nicht jammen.
Sobald man sicher ist, dass der Gegner ECM mit in den Kampf bringen wird, sollte man allerdings entsprechende Vorkehrungen treffen, um die Erfolgsaussichten der gegnerischen ECM-Piloten zu reduzieren. Man sollte sich aber darüber im Klaren sein, dass die Chance für einen erfolgreichen Jammingversuch niemals Null beträgt.

Remote Sensor Dampener



Mit Hilfe von Remote Sensor Dampener (manchmal auch als "Damp" oder RSD abgekürzt) kann man die Zielsysteme eines gegnerischen Schiffes behindern. Genauer gesagt kann man die Aufschaltreichweite und die Aufschaltgeschwindigkeit reduzieren. Diese Art der elektronischen Kriegführung ist die Spezialität der Gallente.

Funktionsweise

Sobald man einen Remote Sensor Dampener auf ein anderes Schiff richtet, reduziert sich dessen Aufschaltreichweite (Max Targeting Range), wodurch dieses unter Umständen nicht mehr wirksam am Kampf teilnehmen kann, falls seine Ziele nun außerhalb seiner Aufschaltreichweite liegen. Die meisten Waffen benötigen eine Zielaufschaltung, um zu funktionieren und auch Drohnen können nicht mehr aktiv kontrolliert werden. Der gegnerische Pilot wird wahrscheinlich sehr viel näher an sein Ziel heranfliegen müssen, um seine Waffen und andere Module einsetzen zu können. Dadurch verliert er wertvolle Zeit in PvP-Kämpfen und gerät möglicherweise in die Reichweite der gegnerischen Waffen.

Gleichzeitig wird die Sensor Auflösung (Scan Resolution) reduziert, wodurch es deutlich länger dauert neue Ziele auf zu schalten. Dies kann besonders dann ausschlaggebend sein, wenn man gegen kleinere Gegner kämpfen muss, die aufgrund ihres geringen Signaturradius ohnehin nur schwer aufzuschalten sind. Ein Kampf gegen mehrere Fregatten kann bereits entschieden sein, bevor man den ersten Gegner aufgeschaltet hat.

Im Normalfall hat ein Remote Sensor Dampener beide Effekte gleichzeitig. Durch den Einsatz von Scripten kann man aber den einen Effekt auf Kosten des anderen verdoppeln. Mit einem "Targeting Range Dampening" Script kann man die Aufschaltreichweite des Gegners doppelt so stark reduzieren, wodurch man aber keinen Effekt mehr auf die gegnerische Sensor Auflösung hat. Mit einem "Scan Resolution Dampening" Script verhält es sich genau umgekehrt.

Nachteile

Sobald es dem Gegner einmal gelungen ist eine Aufschaltung zu erzielen, wird diese nicht mehr durch RSD beeinflusst. Man kann nur noch versuchen aus der reduzierten Aufschaltreichweite des Gegners zu fliehen, wodurch dieser seine Aufschaltung verlieren würde. Solange man also nicht in der Lage ist die Kampfentfernung zu diktieren (indem man den Gegner verlangsamt oder indem man ein schnelles Schiff benutzt), wird ein Remote Sensor Dampener einem lediglich Zeit erkaufen.
Werden mehrere Remote Sensor Dampener auf ein und dasselbe Schiff gerichtet, unterliegen sie einer Stacking Penality. Dadurch reduziert sich der Effekt der Module deutlich. Es spielt keine Rolle ob die

Damps alle auf demselben Schiff montiert sind oder auf mehreren. Die Stacking Penality tritt da auf wo der Effekt entsteht also beim Ziel.

Module

Remote Sensor Dampener I (reduziert Aufschaltreichweite und Sensor Auflösung auf 84,8 % des Normalwertes)
Kapteyn Sensor Array Inhibitor (84,3 % des Normalwertes)
Indirect Scanning Dampening Unit (83,9 % des Normalwertes)
Low Frequency Sensor Suppressor (83,5 % des Normalwertes)
Remote Sensor Dampener II (83 % des Normalwertes)
Phased Muon Sensor Disruptor (83 % des Normalwertes, deutlich geringerer Fittinganspruch als ein RSD II)

Schiffe

Die Gallente haben mehrere Schiffe die einen Bonus auf Remote Sensor Dampening erhalten

Maulus (T1-Fregatte)
Keres (Electronic Attack Ship; T2-Fregatte)
Celestis (T1-Kreuzer)
Lachesis (Recon; T2-Kreuzer)
Arazu (Recon; T2-Kreuzer)

Skills

- Sensor Linking (geringerer Capacitorverbrauch - erfordert CPU Management III)
- Signal Suppression (höherer Effekt - erfordert CPU Management V, Sensor Linking IV)
- Long Distance Jamming (erhöht die Optimale Reichweite - erfordert CPU Management IV, Electronic Warfare III)
- Frequency Modulation (erhöht Fall Off - erfordert CPU Management III, Electronic Warfare II)

Tipps zum Einsatz von Remote Sensor Dampenern

Damps mit "Targeting Range Dampening" Script werden im Allgemeinen eingesetzt, um zwei Dinge zu erreichen:
1. den Gegner zwingen in die eigene Optimale Reichweite zu fliegen. Besonderes Piloten deren Hauptwaffen eine geringe Reichweite haben (z.B. Blaster) profitieren hiervon. Aber auch zum Einsatz von Webifieren und Warp Sramblern kann es hilfreich sein den Gegner in eine geringere Kampfentfernung zu zwingen.
2. Den Gegner aus seiner Optimalen Reichweite zu zwingen. Besonders Sniper Schiffe, also Schiffe die versuchen stets eine große Entfernung zum Gegner zu halten, sind hiervon betroffen, da sie oft an der Grenze ihrer Aufschaltreichweite operieren. Wird diese Reichweite plötzlich reduziert, können Sniper nicht mehr am Kampf teilnehmen, bis sie die Reichweite verringert haben.

Gegenmaßnahmen

Das Modul mit dem man dem Effekt von Remote Sensor Dampenern direkt entgegenwirken kann, ist ein Sensor Booster (MedSlot Modul). Dieser erhöht genau die Werte die ein RSD verringert, also die Aufschaltreichweite und die Sensor Auflösung (d.h. die Aufschaltgeschwindigkeit). Auch einen Sensor Booster kann man mit Script auf einen der beiden Effekte konzentrieren. Allerdings müssen diese Module aktiviert werden und verbrauchen Capacitorenergie. Eine andere Möglichkeit sind Signal Amplifier. Diese LowSlot Module verstärken ebenfalls die Aufschaltreichweite und die Sensor Auflösung, müssen aber nicht aktiviert werden und verbrauchen auch keine Capacitorenergie. Die Wirkung ist natürlich geringer als beim Sensor Booster.

Tracking Disruptor



Tracking Disruptor (TD) sind eine Form der elektronischen Kriegführung die sich verheerend auf Schiffe mit Turret-Waffen (also Laser, Hybrid und Projectile) auswirken kann. Man kann mit diesen Modulen die optimale Reichweite der gegnerischen Geschütze verringern oder deren Nachführgeschwindigkeit reduzieren. Die Amarr setzten bevorzugt diese EW-Art auf ihren Schiffen ein.

Funktionsweise

Ein Tracking Disruptor beeinflusst die Turmwaffen (Turrets) eines gegnerischen Schiffes auf zwei Arten: Zum einen wird die Optimale Reichweite und der Falloff (turret optimal range und falloff range) und zum anderen die Nachführgeschwindigkeit (turret tracking speed) reduziert.
Durch die geringere Reichweite (optimal range und falloff) können Ziele die man sonst treffen würde, auf einmal außerhalb der Reichweite der eigenen Turmwaffen sein, so dass man sich dem Gegner weiter nähern muss und so eventuell in die Reichweite von Warp Scramblern, Webifiern und einfach der gegnerischen Waffen gerät. Vor allem aber wird man selbst keinen Schaden mehr verursachen, bis man wieder in Reichweite ist.
Die Reduktion der Nachführgeschwindigkeit (tracking speed) kann für große Schiffe mit Turmwaffen verhängnisvoll sein, wenn der Gegner klein und schnell genug ist, um „unter die Waffen" zu fliegen, d.h. wenn er das größere Schiff so dicht und schnell umkreisen kann, dass dessen Turmwaffen nicht mehr treffen. Große Turmwaffen haben bereits von Haus aus ein schlechtes Tracking und falls dieses noch weiter sinkt, kann man unter Umständen keine bewegten Ziele mehr treffen. Aber auch Fregattenpiloten, die es gewohnt sind ihre Ziele schnell zu umkreisen, werden Schwierigkeiten haben ihre Ziele zu treffen, da ihre eigene Geschwindigkeit das reduzierte Tracking ihrer Turmwaffen übersteigt.
Durch den Einsatz eines Scriptes kann man die Wirkung des TD entweder auf die Reichweitenreduktion oder die Trackingreduktion beschränken (auf Kosten des jeweils anderen Effektes).

Nachteile

Während Tracking Disruptor verheerend gegen Schiffe mit Turmwaffen sind, bewirken sie absolut gar nichts gegen Schiffe die mit Raketenstartern (Missile Launcher) ausgerüstet sind. Raketen haben kein Tracking und werden daher auch nicht betroffen. Auch Drohnen können noch immer eingesetzt werden. Man kann mit TD also gegen einige Waffen große Wirkung erzielen, gegen andere hat man aber keinerlei Wirkung.
Auch gegen andere EW-Module wie Warp Scrambler, ECM oder Energy Neutralizer haben Tracking Disruptoren keinerlei Effekt.
Wie die meisten EW-Module unterliegen auch Tracking Disruptoren einer Stacking Penality. Diese tritt beim Ziel selbst auf, wodurch es unerheblich ist auf wie vielen verschiedenen Schiffen die Tracking Disruptoren montiert sind.

Module

Tracking Disruptor I (reduziert die Reichweite (Optimal und Falloff) sowie Tracking auf 82,1 % des Normalwertes)
'Abandon' Tracking Disruptor (81,6 % des Normalwertes)
F-392 Baker Nunn Tracking Scrambler (81,0 % des Normalwertes)
DDO Photometry Tracking Disruptor I (80,5 % des Normalwertes)
Tracking Disruptor II (79,9 % des Normalwertes)
Balmer Series Tracking Disruptor I (79,9 % des Normalwertes, deutlich geringerer Fittinganspruch als ein TD II)

Schiffe

Die Amarr setzten Tracking Disruptor auf folgenden Schiffen ein und erhalten dabei einen Bonus auf die Wirksamkeit:

Crucifier (T1-Fregatte)
Sentinel (Electronic Attack Ship; T2-Fregatte)
Arbitrator (T1-Kreuzer)
Curse (Recon; T2-Kreuzer)
Pilgrim (Recon; T2-Kreuzer)

Skills

- Weapon Disruption (geringerer Capacitorverbrauch - erfordert CPU Management III)
- Turret Destabilization (höherer Effekt - erfordert CPU Management V, Weapon Disruption IV)
- Long Distance Jamming (erhöht die Optimale Reichweite - erfordert CPU Management IV, Electronic Warfare III)
- Frequency Modulation (erhöht Fall Off - erfordert CPU Management III, Electronic Warfare II)

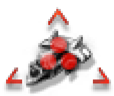
Tipps

Aufgrund der Funktionsweise von Tracking Disruptoren bringt es offensichtlich nichts diese gegen Schiffe einzusetzen die ihren Schaden mit Raketen und Drohnen erzielen. Ein TD-Pilot muss also mit den verschiedenen Schiffstypen vertraut sein und erkennen können, welche Schiffe mit Turrets arbeiten und welche nicht.
Auch die Auswahl des richtigen Scriptes erfordert etwas Aufmerksamkeit. Wenn man einen TD gegen einen Sniper einsetzt, der aus 100km schießt, wird es relativ wenig bringen dessen Tracking zu reduzieren, während ein TD mit Range-Script seinen Tag ruinieren dürfte. Welches Script man wann einsetzen sollte ist also Situationsabhängig.

Gegenmaßnahmen

Der Wirkung des Tracking Disruptors kann man mit zwei Modulen entgegenwirken, die beide genau die Werte erhöhen, die vom TD verringert werden. Der Tracking Computer ist ein MedSlot Modul, das aktiviert werden muss und danach Capacitorenergie verbraucht, dass aber eine hohe Wirkung erzielt. Der Tracking Enhancer dagegen kommt in die LowSlots und verbraucht weder Energie (Cap) noch muss er aktiviert werden.

Target Painter



Eine relativ selten anzutreffende Form der elektronischen Kriegführung ist das Target Painting (TP). Anderes als bei ECM, Sensor Dampening oder Tracking Disruption wird beim Target Painting nicht die Kampffähigkeit des Gegners reduziert, sondern es werden die eigenen Waffen und Schiffssysteme unterstützt in dem der Signaturradius des Ziels vergrößert wird und es so leichter zu treffen ist. Dies ist eine Spezialität der Minmatar.

Funktionsweise

Jedes Schiff in Eve hat einen bestimmten Signaturradius. Dieser steigt wenn man Shield Extender oder Shield Rigs verwendet, kann aber nicht verringert werden (Ausnahme sind Warfare Links, T3-Schiffe und spezielle Implantatsets). Dieser Signatur Radius beeinflusst wie lange es dauert bis das Schiff aufgeschaltet ist und wie viel Schaden Waffen verursachen. Generell kann man sagen, je kleiner der Sig-Radius desto besser.

Ein Target Painter vergrößert den Signatur Radius des Schiffes auf das er gerichtet wird. Es wird dadurch leichter dieses Schiff aufzuschalten und größere Waffen verursachen mehr Schaden. Dies kann sehr extreme Auswirkungen haben, da z.B. Waffen von Schlachtschiffen im Normalfall kaum Schaden gegen Kreuzer und kleinere Ziele verursachen. Wenn nun aber das Ziel auf einmal einen Signatur Radius wie ein viel größeres Schiff hat, werden die Waffen des Schlachtschiffes verheerenden Schaden anrichten.

Nachteile

Der offensichtliche Nachteil von Target Paintern ist, das sie nur dann sinnvoll sind, wenn ein großes Schiff gegen kleinere Ziele kämpft. Gegen Ziele die man auch ohne TP gut treffen kann (und vollen Schaden machen kann), würde der größere Signatur Radius keinen weiteren Vorteil mehr bringen. Gleichzeitig ist es relativ selten das Schlachtschiffe in Situationen geraten in den sie gegen kleiner Gegner antreten müssen und wenn doch haben sie immer noch ihre Drohnen, um mit diesem Problem fertig zu werden. Daher werden nur wenige Piloten einen TP auf ihr Schlachtschiff oder ihren Schlachtkreuzer montieren.

Ein weiterer Nachteil der Target Painter ist ihre geringe Gesamtleistung. Selbst der beste TP vergrößert den Signatur Radius des Ziels nur um 30%. Und da TP auch einer Stacking Penality unterliegen ist es kaum möglich eine Fregatte auf mehr als Kreuzergröße zu bringen.

Viele Piloten sehen kaum ein, warum sie einen wertvollen MedSlot für ein solches Modul opfern sollen.

Module

Target Painter I (25% Vergrößerung des Signaturradius)
Partial Weapon Navigation (26.25% Vergrößerung)
Peripheral Weapon Navigation Diameter (27.5% Vergrößerung)
Parallel Weapon Navigation Transmitter (28.75% Vergrößerung)
Target Painter II (30% Vergrößerung)
Phased Weapon Navigation Array Generation Extron (30% Vergrößerung, deutlich geringerer Fittinganspruch als ein TP II)

Schiffe

Die Minmatar haben für den Target Painter in folgenden Schiffen einen Bonus auf dessen Wirksamkeit:

Vigil (T1-Fregatte)
Hyena (Electronic Attack Ship; T2-Fregatte)
Bellicose (T1-Kreuzer)
Hugin (Recon; T2-Kreuzer)
Rapier (Recon; T2-Kreuzer)

Skills

- Target Painting (geringerer Capacitorverbrauch - erfordert CPU Management III)
- Signature Focusing (höherer Effekt - erfordert CPU Management V, Weapon Disruption IV)
- Long Distance Jamming (erhöht die Optimale Reichweite - erfordert CPU Management IV, Electronic Warfare III)
- Frequency Modulation (erhöht Fall Off - erfordert CPU Management III, Electronic Warfare II)

Tipps

Vor allem Missile-Schiffe (Drake, Raven) profitieren vom Einsatz eines Target Painters, da ihre großen Raketen so mehr Schaden verursachen (zumindest gegen alles was nicht schon ohnehin sehr groß und unbeweglich ist).

Gegenmaßnahmen
Der größte Vorteil von Target Paintern gegenüber den anderen EW-Spielarten (ECM, Sensor Dampener, Tracking Disruption) ist die Tatsache, dass es einfach keine aktive Gegenmaßnahme gibt. Einzig ein spezielles Subsystem für die T3-Schiffe (Dissolution Sequenzer) senkt den Signaturradius. In einer Flotte hilft der Bonus eines „Skirmish Warfare Link - Evasive Maneuvers“. Oder auch das (Piraten-)Implantateset „Halo“ kann den eigenen Signaturradius um maximal 20,7% senken.

Capacitor Warfare

Man kann Capacitor Warfare definieren als den Versuch den Capacitor des Gegners zu entleeren oder zumindest deutlich zu reduzieren.
Dies kann man erreichen durch:
HighSlot Module:

- Energy Destabilizers
- Energy Vampires

Energy Neutralizer Drohnen:

- Light (Acolyte EV-300)
- Medium (Infiltrator EV-600)
- Heavy Energy Neutralizer Drohnen (Praetor EV-900)

Electronic Warfare immune Schiffe (zum Beispiel Marauder mit aktivem Bastion Module) sind nicht immun gegen Capacitor Warfare.

Energy Destabilizers



Diese Module, die allgemein auch als Neutralizer (Neuts) bezeichnet werden, vernichten den Capacitor-Vorrat des Schiffes gegen das sie eingesetzt werden. Sie verbrauchen dabei allerdings auch Capacitorenergie des Trägerschiffes. Bei den Standard Modellen (T1 Meta 0) sind Capverbrauch und vernichtete Menge identisch, aber bei besseren Modellen (Named oder T2) wird mehr Energie vernichtet als verbraucht. Neuts sind eine sehr wirksame Methode um gegnerische Schiffe zu bekämpfen, die auf Capacitorenergie angewiesen sind, wie zum Beispiel Laser- und Hybridturretschiffe oder alle aktiv getankten Schiffe. Sobald ein Schiff erst mal keine Energie mehr hat, werden viele Module und Waffen nicht mehr arbeiten und der Gegner ist mehr oder weniger hilflos.
Einige Schiff sind weniger anfällig als andere, aber praktisch jedes Schiff in Eve verwendet irgendein aktives Modul, und sei es nur ein Damage Control oder ein Warp Scrambler. Mit genügend Neutralizern kann man alle diese Module unwirksam machen.
Der Nachteil ist allerdings, das man selber auch viel Capenergie benötigt, um die eigenen Neuts laufen zu lassen. Es kann somit zu einem wahren Wettlauf kommen, wem zuerst der Cap ausgeht. Da Neuts in die HighSlots eines Schiffes montiert werden, beeinträchtigen sie außerdem noch die Verwendung von anderen Waffen wie Turrets und Missile Launcher.
Die Durchlaufzeit (Cycle Time) liegt bei sechs Sekunden für Small, 12 Sekunden für Medium und 24 Sekunden für Large Destabilizers. Die Reichweiten liegen, je nach Meta Level, zwischen 5,25km und 6,3km für Small, 10,5km und 12,6km für Medium sowie 21,0km und 25,2km für Large.
Die beim Ziel vernichtete Menge an Capacitorenergie reicht von 7,5-9,0 GJ/Sek (Small), 12,5-15,0 GJ/Sek (Medium) bis 20,8-25,0 GJ/Sek.

Energy Vampires



Diese Module funktionieren etwas anders als Neuts, da sie zwar auch Energie von Gegner abziehen, aber keine Energie verbrauchen, sondern vielmehr einen Teil dieser Energie wieder dem Capacitor des eigenen Schiffes hinzufügen. Man kann also dem Gegner Energie wegnehmen und damit seinen eigenen Vorrat erhöhen.

Dabei wird der gegnerische Cap nur angetastet, wenn dieser höher ist als der eigene. Hat man zum Beispiel selber noch 125 GJ Energiespeicher übrig hat und der Gegner 370 GJ, so funktioniert der NOS seinen Attributen entsprechend. Sowie der Gegner aber weniger absoluten Cap besitzt als man selber, durchläuft der NOS seinen Zyklus ohne Wirkung.

Die Durchlaufzeit (Cycle Time) liegt bei drei Sekunden für Small, sechs für Medium und 12 Sekunden für Large Vampires. Die Reichweiten liegen, je nach Meta Level, zwischen 5,5km und 6,6km für Small, 10,5km und 12,6km für Medium sowie 21,0km und 25,2km für Large.

Die beim Ziel abgesaugte Menge an Capacitorenergie reicht von 2,7-3,2 GJ/Sek (Small), 5,0-6,0 GJ/Sek (Medium) bis 8,3-10,0 GJ/Sek.

Energy Neutralizer Drohnen

Es gibt Leichte, Mittlere und Schwere Neutralizing Drohnen. Diese bieten die Möglichkeit dem Gegner schon auf relativ große Entfernung etwas von seinem Cap abzuziehen, ohne den eigenen Cap zu schwächen oder wertvolle HighSlot opfern zu müssen. Allerdings ist die Wirkung relativ gering und Neut Drohnen können wie alle Drohnen abgeschossen werden oder verloren gehen. Auch müssen Drohnen erst den Weg zu ihrem Ziel zurücklegen, bevor sie wirksam werden.

Die Durchlaufzeit (Cycle Time) beträgt bei allen Drohnen sechs Sekunden und die vernichtete Energiemenge entspricht der Bandweite, also 5, 10 bzw. 25 GJ pro Durchlauf und Drohne.

Allgemeine Einsatzmöglichkeiten

Die Capacitor Warfare Module unterscheiden sich von anderen EWAR Modulen dadurch, dass sie zum einen eine deutlich geringere Reichweite haben und zum anderen in die HighSlots eines Schiffe montiert werden, anstatt in die MedSlots. Sie sind daher eher den Waffen zu zuordnen, da sie die Capacitorenergie des Gegners zerstören, wie eine Waffe die Schilde oder Panzerung des Gegners zerstört.

Da es das Ziel von Capacitor Warfare ist den Cap-Vorrat des Gegners zu vernichten, muss man praktisch der Wiederaufladerate entgegenwirken. Aufgrund der besonderen Art, wie sich der Cap auflädt, ist Capacitor Warfare am effektivsten, wenn der Cap des Ziels fast leer oder fast voll ist. da dann die natürliche Wiederaufladerate am niedrigsten ist. Die Module die man gegen das Ziel einsetzt, werden eine bestimmte Menge an Cap entfernen, die sich dann langsam wieder aufbauen muss (solange der Gegner keinen Cap Booster einsetzt).

Will man Capacitor Warfare offensiv einsetzen, um einen Gegner unschädlich zu machen, so wird man Module verwenden wollen die möglichst viel Energie vernichten/absaugen und das möglichst konstant. Da es das Ziel des Capacitor Warfare ist den Gegner aller Energie zu berauben, sind Vampires weniger gut geeignet, da man selbst auch einen leeren Capacitor haben müsste um den Gegner leer zu saugen. Daher werden die spezialisierten Neut-Schiffe i.d.R. mit Energy Destabilizern ausgestattet, während man versucht mit Cap Boostern dem enormen Cap-Verbrauch dieser Module Herr zu werden.

Aber auch Kombinationen von Neut/Nos können sinnvoll sein, vor allem wenn man Small oder Medium Module gegen größere Gegner einsetzt. Ein Small Neut, der auf einer Fregatte montiert ist, wird dem eigenen Capacitor mehr Prozente kosten als dem Ziel, wenn dieses größer ist (z.B. ein Kreuzer).

Dadurch würde ein Nos hier ergänzend zum Neut arbeiten und gleichzeitig den Cap der Fregatte wieder auffüllen. Alternativ könnte man eine solche Kombination auch sehr wirkungsvoll gegen mehrere Ziel einsetzten. Während man ein Ziel Neuted, setzt man den Nos gegen ein anderes Ziel ein, um von diesem Capacitorenergie abzusaugen.
Schiffe die einen freien HighSlot haben können in vielen Fällen (besonders im PvP) von einen Neut oder einem Nos profitieren. Dies gilt vor allem wenn die Schiffe ohnehin auf eine geringe Reichweite ausgelegt sind, wie zum Beispiel Kampfschiffe mit Kurzstreckenwaffen (Blastern, Pulse-Lasern).
Ein Energy Destabilizer in einem solchen freien HighSlot kann eine zusätzliche Verteidigungsmöglichkeit darstellen. So sind zum Beispiel EW-Schiffe, wie die Blackbird, ständig durch schnelle Tackler bedroht. Mit einem Medium Neut könnte man einem Interceptor recht schnell den Cap leer neuten, wodurch seine Warp Jammer und sein MWD nicht mehr arbeiten könnten. Aber auch Nahkampfschiffe können durch einen oder zwei Neuts gegnerische Schiffe schwächen und sie so verwundbarer für die Hauptbewaffnung machen. Einige Minmatar Schiffe, wie die Rupture oder die Hurricane, bieten sich für den Einsatz von Neuts an, da sie keinen Cap für ihre Waffen brauchen und diesen ohne weiteres für Neuts verwenden können.
Energy Vampire können in einem freien HighSlot eingesetzt werden, um den Cap-Haushalt des eigenen Schiffes zu unterstützten. Vor allem Schiffe mit hohem Capverbrauch, wie aktiv getankte Schiffe oder Amarr-Laserschiffe, profitieren von jedem zusätzlichen GJ das man dem Gegner absaugen kann. Viele Amarr- und Gallenteschiffe haben freie HighSlots die nicht für Geschütze oder andere Waffen genutzt werden können. Da man durch Repper, Shield Booster oder die Waffen recht schnell den eigenen Cap entleeren wird, werden Nos in den meisten Fällen funktionieren (eigener Cap ist prozentual niedriger als der des Ziels). Auch als Gegenmaßnahme zu einzelnen Neuts kann ein Nos gut eingesetzt werden, da die Durchlaufzeit der Nos gerade halb so lang ist wie die der Neuts. Man kann also gewissermaßen die Wirkung der Neuts unterlaufen. Dies ist vor allem dann notwendig wenn ein Tackler geneutet wird, aber dennoch seinen Warp Scrambler am laufen halten will.

Schiffe

Man kann T1-Schiffe als spezielle Neut/Nos-Plattformen einsetzen, auch wenn sie keinen Bonus auf diese Module erhalten. Am besten sind hier Schiffe geeignet, die von sich aus einen leistungsstarken Capacitor haben, wie zum Beispiel Amarr- und Gallenteschiffe. Schiffe die einen großen Drohnenhanger haben, können auch noch Schaden verursachen, wenn ihre HighSlots für Neuts genutzt werden. Einige Beispiele für solche T1-Neutschiffe sind die Arbitrator, Dominix (eines der berüchtigtsten Neutboote) oder die Armageddon.
Natürlich glänzen vor allem die T2- und Factionschiffe, die einen Bonus auf Capacitor Warfare erhalten, in dieser Rolle. Eine Curse oder in gewissem Umfang auch eine Pilgrim kann zum Alptraum eines Piloten werden, dessen Schiff auf Cap angewiesen ist. Wer einen aktiven Tank hat oder Laser-/Hybridgeschütze verwendet wird diese Amarrrecons fürchten. Auch die kleine Sentinel kann für ihre Größe erstaunlich viel Schaden am Capacitor eines Gegners anrichten.

Nachteile

Capacitor Warfare ist gegen verschiedene Schiffe und Setups weniger oder gar nicht wirksam. Schiffe mit passivem Schildtank oder Buffertank können auch ohne Capacitor Energie lange im Kampf bleiben. Bei Schiffen die Missiles oder Projektilwaffen verwenden, bleibt auch die Offensivkraft weitgehend erhalten. Schiffe wie eine Drake oder einige Minmatarschiffe sind daher weitestgehend unempfindlich gegenüber Capacitor Warfare. Lediglich ihre eigenen EWAR Fähigkeiten (zum Beispiel Warp Scrambler, Webifier) und ihre Propulsion Module (MWD, AB) werden lahm gelegt.

Der Pilot eines auf Capacitor Warfare spezialisierten Schiffes muss also überlegen gegen welche Schiffe er am besten seine Neuts und Nos einsetzt und bei welchen das eher unnötig ist.

Gegenmaßnahmen

Cap Booster sind die beste Art dem Capacitor Warfare entgegen zu wirken. Dabei ist es vor allem wichtig den Booster im richtigen Moment zu aktivieren, denn sonst hat der Gegner die Energie wieder vernichtet bevor sie für die eigenen Module genutzt werden kann. Man solle den Booster also erst aktivieren kurz bevor eigene Module wie Armor Repairer, Waffen (Laser, Hybrids) o.ä. einen Zyklus beenden.
Der Einsatz von Capacitor Battery ist nützlich, da diese den Effekt feindlicher Capacitor-Vernichtungsversuche um die Höher ihrer Attribute auf den Gegner zurückwerfen.
Auch eine allgemein gute Auslastung mit Capacitorenergie kann hilfreich sein. Ein Schiff das gerade genug Cap hat, um alle Module zu aktivieren ist leichter zu Neuten als eins das noch reichlich Energie übrig hat.

Tackling

Tackling ist ein Begriff aus dem EVE-Slang mit dem im Allgemeinen zwei Dinge gemeint sind:

1. Den Gegner daran hindern sich aus einem Kampf abzusetzen, indem man seinen Warpantrieb stört
2. Den Gegner so weit verlangsamen, dass er nicht aus dem Feuerbereich der Damagedealer herausfliegen kann und ebenfalls nicht den Warpunterbrechern (siehe Punkt 1.) entkommen kann

Tackling ist eine Aufgabe die im PvP sowohl von Anfängern (die Skillanforderungen sind erstaunlich niedrig), als auch von alten Hasen (mit Spezialschiffen wie Interdictor und Heavy Interdictor) übernommen wird.
Da es ohne Tackling meistens auch keine Kämpfe gibt, ist diese Aufgabe enorm wichtig. Wenn keine Tackler verfügbar sind, könnte ein gegnerisches Schiff einfach wegwarpen, sobald es zu viel Schaden nimmt.

Den Gegner festhalten

Jedes Schiff in EvE hat eine bestimmte Warpstärke. Bei den meisten Schiffen beträgt diese +1 (die Venture-Miningfregatte und Deep Space Transporter haben einen Bonus von +2 auf die Warpstärke). Man kann die Warpstärke durch ein LowSlot-Modul (Warp Core Stabilizer, WCS) erhöhen. Um ein Schiff nun am Warpen zu hindern muss der Tackler diese Warpstärke auf kleiner, gleich Null bringen. Dazu verwendet man im Wesentlichen zwei verschieden Module, die beide in die MediumSlots eines Schiffes platziert werden.

1. Warp Disruptor
Der Warp Disruptor und seine Variationen reduzieren die Warpstärke um einen Punkt. Im PvP-Jargon wird daher auch gerne von einem "Point" gesprochen ("Get a point on him" ist ein Ausruf dem man oft in Kämpfen hört). Die T1-Version des Warp Disruptors hat eine Reichweite von 20km, die T2-Version von 24km. Diese Reichweite kann durch den Bonus des Schiffes, Überhitzen des Moduls oder teurere Versionen erhöht werden.

2. Warp Scrambler
Der Warp Scrambler und seine Variationen reduzieren die Warpstärke um zwei Punkte, hat aber nur eine Reichweite von 7,5km bis 9km. Auch diese ist durch Schiffsbonus oder teure Modulen steigerbar.

Der Scrambler hat den zusätzlichen Effekt, dass er den Microwarpdrive (MWD) - aber nicht den Afterburner - des gegnerischen Schiffes deaktiviert.
Um die meisten Schiffe am Warpen zu hindern genügt also ein einzelner Warp Disruptor, da dieser die Warpstärke von Eins auf Null reduziert. Hat das Zielschiff jedoch einen Warp Core Stabilizer montiert und damit seine Warpstärke auf Zwei erhöht, würde es entkommen, solange nicht mehrere Warp Disruptor oder ein einzelner Warp Scrambler es festhalten. Um einen Deep Space Transporter, der dank seinem Bonus auf eine Warpstärke von Drei kommt, festzuhalten würde ein einzelner Warp Scrambler auch nicht mehr genügen.

Den Gegner verlangsamen

Den Gegner am Warpen zu hindern ist schön und gut, aber wenn er dennoch zu schnell ist um ihn wirksam zu treffen (oder gar schneller ist als der Tackler und diesem entkommen kann) wird man nicht viel erreichen. Daher muss das gegnerische Schiff verlangsamt werden. Dazu benutzt der Tackler sowohl den bereits oben erwähnten Warp Scrambler, als auch den sogenannten Stasis Webifier.
Der Warp Scrambler reduziert nicht nur die Warpstärke des Zielschiffes, sondern deaktiviert auch dessen Microwarpdrive (sofern vorhanden). Viele PvP-Schiff verwenden einen MWD um mobiler zu sein, schneller in Reichweite zu gelangen oder um im Notfall entkommen zu kommen. Kann man diesen MWD nun deaktivieren, verliert das gegnerische Schiff viel von seiner Geschwindigkeit und kann nur noch schwer entkommen. Dieses Modul hat allerdings keinen Effekt auf Afterburner oder die Basis-Geschwindigkeit des anderen Schiffes.
Mit dem Stasis Webifier kann man die Geschwindigkeit eines anderen Schiffes deutlich reduzieren, unabhängig davon ob es einen MWD oder einen Afterburner benutzt. Je nach verwendeter Variante beträgt diese Reduktion zwischen 50% und 60%. Die Reichweite der Webifier beträgt 10km. Man kann mehrere Webifier auf ein und dasselbe Schiff richten, allerdings reduziert sich der Effekt je mehr Module verwendet werden (→ Stacking). Dabei spielt es keine Rolle ob die Webifier alle auf demselben Schiff montiert sind oder ob verschiedene Schiffe jeweils ihre Webifier auf dasselbe Ziel richten.

Tackling für Einsteiger

Die Skillanforderungen dafür sind sehr niedrig, daher können auch Spieler die nur einige wenige Tage im Spiel sind, bereits die Aufgabe eines Tacklers im PvP übernehmen. Alles was man braucht, um die wichtigsten Tacklingmodule benutzen zu können, ist der Skill Propulsion Jamming auf Stufe Eins. Als Voraussetzungen dafür benötigt man CPU Management auf III und Navigation auf II. Der Skill Propulsion Jamming reduziert den Capacitorverbrauch von Warp Scramblern und Stasis Webifier, um 5% je Skillstufe.

Als Schiffe eignen sich schnelle und wendige T1 Fregatten. Deren Verlust ist nicht das Ende der Welt, da diese Schiffe leicht zu ersetzten sind. Da auch hier die Skillanforderungen sehr niedrig sind, bieten sich diese Schiffe wiederum gut für PvP-Neuling an.

Sehr beliebt sind die folgenden Schiffe:

- Amarr: Executioner
- Caldari: Merlin, Condor
- Gallente: Incursus, Atron
- Minmatar: Rifter, Slasher, Vigil

Gute Navigations-Skills sind von Vorteil für einen Tackler-Piloten, da die eigene Schnelligkeit und Beweglichkeit oft der einzige Schutz einer Tackler-Fregatte ist (Speedtank). Alles was das eigene Schiff schneller und wendiger macht ist hilfreich. Je nach Situation ist für einen Tackler ein Microwarpdrive vorteilhaft, daher sollte der Skill High Speed Maneuvering erlernt werden.
Gute Fitting-Skills (CPU Management, Power Grid Management) und Cap-Skills (Capacitor Management, Energy System Operation) sind selbstverständlich ebenfalls wünschenswert.
Alles Weitere ist Erfahrungssache und neue Piloten sollten sich nicht scheuen, andere Corpmitglieder nach Tipps zu fragen oder sie zum Üben missbrauchen.

Tackling für Fortgeschrittene

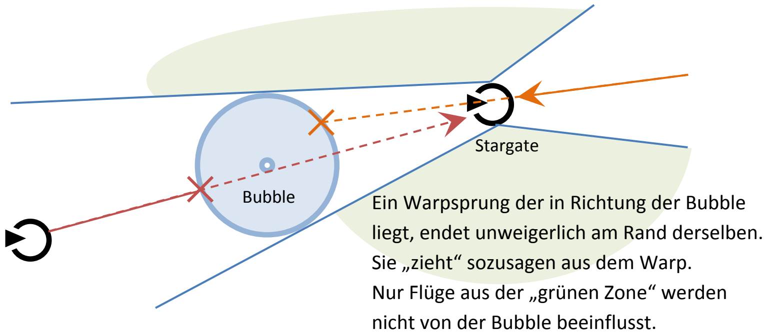
Während T1-Fregatten ein idealer Einstieg in die Welt des Tackler-Piloten sind, steigen viele ambitionierte Piloten schon bald auf die leistungsfähigeren T2-Fregatten um. Assault Frigs sind hier zwar recht beliebt aber besonders die Interceptors glänzen in dieser Aufgabe. Ihre hohe Geschwindigkeit macht diese Schiffsklasse zu den idealen Kandidaten für einen leichten Tackler.
Jede Fraktion hat zwei Interceptoren, wovon einer deutlich mehr Schaden verursacht und auch in der Lage ist Gegner alleine niederzukämpfen, der andere erhält einen Bonus auf die Reichweite der Warp Disruptor/Scrambler. Ein Pilot mit dem Interceptor-Skill auf V und einem T2 Warp Disruptor kann seine Ziele schon aus 30km Entfernung festhalten (statt 24km).

Grundsätzlich ist jedes Schiff mit einem Warp Disruptor/Scrambler ein Tackler. T1-Fregatten sind zwar schnell, wendig und leicht zu ersetzen, aber eben auch sehr leicht zu zerstören. In vielen PvP-Flotten haben die leichten Tackler lediglich die Aufgabe den Gegner lange genug festzuhalten, bis größere, besser geschützte Schiffe diese Aufgabe übernehmen können.
Besonders Kreuzer werden gerne als sogenannte schwere Tackler eingesetzt. Sie stehen was ihre Schnelligkeit angeht zwar deutlich hinter den Fregatten zurück (besonders hinter den T2-Fregatten), aber ihre stärkere Panzerung ermöglicht es ihnen einen Gegner auch unter Feuer festzuhalten. Da die Medium-Slots von den Tackling-Modulen und einem MWD beansprucht werden, wird man allerdings eher selten Shieldtanker in dieser Rolle finden. Eine Thorax mit MWD, Warp Scrambler, Webifier und einem soliden Armortank ist vielleicht das Paradebeispiel für einen solchen schweren Tackler. Manche Kreuzer, wie die Minmatar Stabber, werden allerdings auch auf Geschwindigkeit ausgelegt wenn sie als Tackler dienen sollen. Auch Schlachtkreuzer und Schlachtschiffe werden oft mit einem Warp Disruptor bestückt, um Gegner festhalten zu können. Diese Schiffe können auch unter schwerem Beschuss noch als Tackler fungieren.

Warp Disruption Fields

Ein Warp Disruption Field ist ein blasenartiges (daher im Allgemeinen auch als „Bubble" bezeichnetes) Energiefeld, das alle Schiffe im Inneren am Warpen hindert. Sobald ein Schiff sich im Inneren einer Bubble befindet, kann es den Warpantrieb solange nicht aktivieren, bis es die Grenzen des Feldes verlassen hat. Lediglich Interceptors und T3-Schiffe mit einem bestimmten Subsystem (Interdiction Nullifier) sind gegen diesen Effekt immun. Ein solches Störfeld kann allerdings nur im 0.0 erzeugt werden, im LowSec und HighSec ist dies nicht möglich.
Zusätzlich haben Warp Disruption Fields auch noch einen Effekt auf Schiffe, die nicht in der Bubble stecken, aber auf diese zu warpen. Dieser Effekt ist recht kompliziert und führt oft zu Verwirrungen. Wenn ein Schiff zu einem bestimmten Objekt warpt, liegt der Warp-Austrittspunkt normalerweise ca. 2km im Umkreis um dieses Objekt.

Wenn sich nun aber ein Warp Disruption Field innerhalb von 100km Entfernung von genau diesem Warp-Austrittspunkt befindet und dazu noch auf der Achse des Warps (also der Linie von Startpunkt zu Austrittspunkt) liegt, dann wird das Schiff genau am Rand der Bubble aus dem Warp „gezogen“. Liegt die Bubble vor dem eigentlich angesteuerten Objekt, so wird man früher aus dem Warp gezogen. Liegt die Bubble hinter dem Objekt, so wird man am seinem Ziel vorbei und bis zum Rand der Bubble gezogen. Solche Warp Disruption Fields, die einen an seinem Ziel vorbei aus dem Warp ziehen, nennt man auch Drag- oder Slingshot-Bubbles. Es erfordert etwas Übung um sie genau zu positionieren, aber sie sind ein wesentlicher Teil von NullSec-Gatecamps.
Ein einfaches aber im 0.0 oft vorkommendes Beispiel: Ein junger Kapselpilot fliegt mit seiner Fregatte durch den NullSec. Er springt in ein System und bemerkt, dass im Local noch einige andere Piloten sind. Er setzt Kurs auf das nächste Gate und aktiviert seinen Warpantrieb. Was er zu diesem Zeitpunkt nicht wissen kann, ist dass die anderen Piloten eine Bubble 50km hinter eben dem Gate positioniert haben, zu dem unser Noob gerade warpt. Als sich der junge Pilot nun seinem Ziel nähert, bemerkt er die fremden Schiffe auf dem Overview und denkt sich vielleicht noch „ohje, besser schnell durchs Gate springen“. Zu seiner gewaltigen Überraschung fliegt er jedoch glatt am Gate vorbei und landet gute 40km davon entfernt am Rande einer merkwürdigen Blase. Der Rest der Geschichte dürfte klar sein.



Es gibt drei Möglichkeiten ein Warp Disruption Field zu erzeugen:

- Warp Disrupt Probes
- Warp Disruption Field Generator
- Mobile Warp Disruptor

Für die ersten beiden Möglichkeiten benötigt man spezielle Schiffe. Mobile Warp Disruptor können von jedem Schiff mit ausreichend Frachtraum eingesetzt werden.

Interdictor und Heavy Interdictor

Alle bisher genannten Schiffe benutzen als Tackler die bereits beschriebenen Warp Disruptor und Scrambler, um Gegner am warpen zu hindern. Es gibt aber auch zwei Schiffe, die eine andere Methode einsetzen.
Der Interdictor (oder kurz Dictor), ein T2-Zerstörer, verwendet eine spezielle Startvorrichtung (Interdiction Sphere Launcher) um Warp Disrupt Probes zu starten. Diese Probes erzeugen eine Bubble mit 20km Radius und halten für zwei Minuten. Danach muss der Dictor-Pilot eine neue starten. Sobald eine Probe gestartet wurde, kann sie nicht mehr bewegt werden.
Der Heavy Interdictor (HIC, Hictor), verwendet ein HighSlot Modul (Warp Disruption Field Generator) mit dem eine Bubble um das Schiff herum erzeugt wird, die je nach HIC-Skill Level 16-24km Radius hat und sich mit dem Schiff bewegt. Mit Hilfe eines Scriptes (Focused Warp Disruption Script) kann der HIC-Pilot sein Modul allerdings auch in einen gerichteten Warp Disruptor mit einer unbegrenzten Stärke umwandeln.
Dieser, im EVE-Jargon auch als Infinipoint bezeichnete, Fangstrahl kann jedes Schiff am Warpen hindern, unabhängig davon wie hoch dessen Warpstärke ist. Im Gegensatz zur normalen Bubble, kann der Generator mit Script sogar im High- und LowSec eingesetzt werden. Das Aktivieren des Warp Disruption Field Generator hat allerdings auch einige Effekte auf den Hictor selbst.

Es verringert die Masse des Schiffes, wodurch es sehr wendig wird, reduziert aber die Wirkung von Microwarpdrives und Afterburnern deutlich. Der HIC kann auch keine Remote Unterstützung von anderen Schiffen erhalten (z.B. Shield Transfer), solange der Generator aktiv ist.

Mobile Warp Disruptor

Anstatt Schiffe zum Tackeln einzusetzen, kann man auch einen Mobile Warp Disruptor einsetztten. Dabei handelt es sich um ein Modul das aus dem Frachtraum eines Schiffes heraus gestartet wird und dann im All verankert werden muss. Sobald es verankert ist erzeugt es eine Bubble die alle Schiffe im Inneren am Warpen hindert. Es gibt Small, Medium und Large Mobile Warp Disruptor und jede Größe ist auch als T2-Version erhältlich. Je nach Art des eingesetzten Generators beträgt der Radius des Feldes zwischen 5km und 40km. Man benötigt die Skills Anchoring und Propulsion Jamming, um einen Mobile Warp Disruptor im All zu verankern. Für die T1 Small Bubble genügen die Skills auf Level 2 und 3. Das steigert sich bis zur T2 Large Bubble die man nur mit Anchoring 5 und Propulsion Jamming 5 verankern kann. Sobald ein Mobile Warp Disruptor einmal im All verankert ist, braucht man sich nicht mehr darum zu kümmern. Man kann seine Schiffe beliebig positionieren oder sogar das System verlassen. Auch nach der täglichen Downtime bleibt diese Bubble bestehen. Der Name suggeriert zwar eine Beweglichkeit des Feldes, aber sobald man es verankert hat, kann es nicht mehr bewegt werden bis man es wieder entankert oder zerstört.

Dem Tackling entkommen

Wie schon erwähnt erhöhen Warp Core Stabilizer (WCS) die Warpstärke eines Schiffes und machen es anderen dadurch schwerer dieses Schiff am warpen zu hindern. Ein einzelner WCS kann einen einzelnen Warp Disruptor unwirksam machen. Ein Schiff mit zwei WCS könnte zwei Disruptors oder einem Warp Scrambler entkommen.

Allerdings hat dieses Modul auch einige gravierende Nachteile: Es reduziert die Scan Resolution wodurch es deutlich länger dauert Ziele aufzuschalten. Auch die Aufschaltreichweite wird drastisch reduziert. Zudem verbrauchen WCS einen LowSlot der bei vielen Kampfschiffen für wichtigeres benötigt wird (Armortank, Weapon Upgrades). Warp Core Stabilizer sind daher auf PvP-Schiffen äußert selten. Sie werden aber gerne auf solchen Schiffen eingesetzt, die nicht mitkämpfen sollen (z.B. Transportschiffe) aber noch frei LowSlots haben. Eine andere Methode einem Tackler zu entkommen, ist ECM. Alle Tackling Module, abgesehen von Bubbles, sind nur dann wirksam wenn man ein Ziel aufgeschaltet hat und das Modul aktiv einsetzt. Ein Ziel das man nicht aufschalten kann, kann man auch nicht tackeln. Um einem Tackler zu entkommen, könnte man also ECM-Module, ECM-Drohnen oder ECM-Burst einsetzen, um die Zielaufschaltung des Tacklers zu unterbrechen.

Scrambler und Disruptor brauchen zum Betrieb auch Cap. Mit Neutralizer (Modul und/oder Drohnen) kann der Capacitor des Gegners reduziert werden bis der Scrambler seine Wirkung verliert.

Das einzige Mittel gegen Warp Disruption Fields ist das bereits erwähnte Interdiction Nullifier Subsystem von Strategic Cruisern, mit dem man aus einer Bubble entkommen kann. Ansonsten ist die einzige Hoffnung aus der Bubble heraus zu fliegen. Sobald man das Energiefeld verlassen hat, kann man auch wieder warpen.

Gegen einen Warp Disruption Field Generator mit Focused Warp Disruption Script gibt es überhaupt kein Gegenmittel.

Timer

Es gibt eine Reihe von Timern und Countern in EVE, die ein zentrales Element der Spielmechanik darstellen um gewisse Verhaltensweisen zu erzwingen und andere zu vermeiden. So lassen sich mit diesen Timern (für andere) nervige Spiele spielen unter Ausnutzung der Gamemechanik.

Suspect



(Timer für Verdächtigen) 15min
Grund: Straftat auf „verdächtiger" Ebene
Konsequenz: alle Kapselpiloten dürfen ungehindert angreifen;
Gate/Stations-Sentrys greifen an, solange man in deren Nähe (Grid) bleibt
Als „verdächtige" Aktion zählt z.B. klauen aus fremden Containern/Wracks oder im Kampf andere mit Remote Repairern oder ähnlichem zu Supporten.

NPC



(Abmeldetimer für Nicht-Kapselpiloten) 5min
Grund: Kampf mit einem anderen Nicht-Kapselpiloten (NPC)
Konsequenz: Schiff wird bei Abmeldung im All verbleiben, bis der Timer abläuft

PvP



(Abmeldetimer für Kapselpiloten) 15min
Grund: Kampf mit einem anderen Kapselpiloten
Konsequenz: Schiff wird bei Abmeldung im All verbleiben, bis der Timer abläuft
Kann auch nach dem Ausloggen durch Fremdeinwirkung durch Aktionen anderer Kapselpiloten verlängert werden.

Weapon



(Waffen-Timer) 1min
Grund: Aggression gegen einen anderen Kapselpiloten
Konsequenz: Unfähig, anzudocken, Stargates zu nutzen oder aus dem Schiff auszusteigen
Jedes offensives Modul aktiviert diesen Timer, dazu zählen unter anderem Waffen und zusätzlich das Bastionsmodul.

Criminal



(Timer für Kriminelle) 15min
Grund: Hat ein Verbrechen der Stufe „Kriminell" begangen
Folge: Kann von Kapselpiloten ungehindert angegriffen werden. CONCORD greift im Hochsicherheitsgebiet an; Gate/Stations-Sentrys greifen immer an (außer POD)
Als „kriminell" gelten illegale Angriffe auf fremde Piloten und deren Besitztümer.
Im Lowsec gilt nur der Angriff auf den POD als illegal.

Limited Engagement (LE)



(Timer für vorübergehenden Angriff) 5min
Grund: Beteiligung an einem vorübergehenden Gefecht mit xx Pilot(en)
Konsequenz: Diese Piloten dürfen Sie ungehindert angreifen, solange der Timer aktiv ist
Aktiviert durch Duell-Einladung oder Angriff auf legale Ziele (Suspect).
Der Tooltip listet alle gegnerischen Parteien auf.

Session-Change Timer

In der linken oberen Ecke ist dieser Timer als ein Kreis zu sehen und mit der Maus kann man sich die Restzeit als Tooltip anzeigen lassen. Der Session-Change dauert 10 Sekunden und wird immer aktiviert wenn man an/abdockt, springt, einloggt, ein Schiff betritt oder verlässt (im All) was Schiffs- und Podverlust einschließt, einen Klonsprung macht, einer Flotte beitritt, seine Flotteneinstellungen ändert oder die Corp-Kontoabteilung wechselt.
Solange der Timer aktiv ist kann man keine weitere dieser Aktionen ausführen also z.B. nachdem man ein neues Schiff im All betreten hat kann man für 10 Sekunden kein anderes betreten. Wenn man an Gates oder Stationen kämpft sollte man also bedenken dass wenn das Schiff zerstört wird und man versucht im POD zu docken/springen das meist nicht gelingt. Daher sollte man um den POD zu retten immer ein anderes Celestial oder einen Safespot anwarpen.

Invulnerable Timer

Früher war Session-Change und Invulnerable Timer ein und derselbe – mit Crucible wurde die Session-Change dauer verkürzt. Die Unverbundbarkeit dagegen ist bei 30 Sekunden geblieben und dient zum Schutz nach dem Abdocken oder einem Sprung. In dieser Zeit ist man für die Dauer des Timers „unverwundbar" solange man keine Aktion macht (außer Schiff anhalten [Strg-Leertaste] beim Abdocken). Beim Abdocken kann man nicht als Ziel erfasst oder gebumped (weggestoßen) werden und nach dem Sprung ist man unter Gate-Cloak für eine Minute getarnt – auch bei Wurmlöchern.

Gate-Cloak Timer

Nach dem Sprung durch ein Sternentor oder Wurmloch ist das eigene Schiff für die Dauer von 60s getarnt. Sowie die Zeit abgelaufen ist oder das Schiff sich bewegt wird das Schiff wieder für alle sichtbar. Wie beim Tarnen mit Modulen kann kein aktives Modul (Module, mit Cycle Time) aktiviert werden. Also um so zum Beispiel den Modul-Cloak zu aktivieren muss der Gatecloak weg sein – dazu reicht es Geschwindigkeit aufzunehmen um dann einen kurzen Moment später den Cloak zu aktivieren.
Weiterhin kann dieser Gatecloak nicht durch Annäherung unter 2km gebrochen werden.

High-Sec Piraterie

Griefer-/ Extortion-Corps

Es gibt einige Spieler, die es sich zum Ziel gesetzt haben, kleinen High-Sec Industrie-Corps den Krieg zu erklären. Ob das geschieht um sie zu ärgern, das Killboard zu füttern oder einen hohen ISK-Betrag zu erpressen sollte man versuchen herauszufinden um seine Taktik daran anzupassen. (Hinweis: Unabhängig von den eigenen Moralvorstellungen sollte man keine Diskussionen mit denen darüber führen wie unfair das doch ist usw. weil sie genau das erwarten. Und diese Spielweise ist genauso zu tolerieren wie die eigene denn es gibt in EVE kein richtig und falsch, genauswenig wie fair. Es geht um Spaß und das einzige was man machen kann ist, denen ihren Spaß mit einem nicht zu gewähren und daran selbst Spaß zu haben.)
Die Wardecs sind besonders für junge Corps ohne erfahrene Spieler problematisch da sie kaum Mittel haben und meist auch ihre Optionen nicht kennen. Daher hier ein paar Möglichkeiten die man hat und die auch miteinander kombiniert werden können:

- Söldner (Mercs) beauftragen → Nicht billig, keine Garantien
- die Corp verlassen (in NPC-Corp) und hoffen dass sie die Lust verlieren
- eine Allianz gründen (nicht billig, erhöht nur deren Kosten was vermutlich kein großes Problem für sie darstellt)
- sich wehren → endet nicht selten in einem Massaker und gibt den Feinden was sie wollen (Spaß, Kills)

- in eine gefährliche Region ziehen (High-Sec Inseln im Low-Sec, z.B. Syndicate, Wurmlöcher) wodurch man Verluste eben durch andere erleidet
- Zahlen, wodurch man sich auf lange Sicht vor Kriegserklärungen kaum noch retten kann
- ausweichen → gedockt bleiben, nur rumfliegen (Transport-Missis?)
- Hilfeschrei im Forum → manchmal findet sich jemand der sich erbarmt
- in eine starke und erfahrene Corp eintreten und sich alles beibringen lassen

Man sollte auch bedenken dass solche Corps möglicherweise Spione in eurer Corp haben (jemand der kürzlich gejoint ist) und daher über eure Schritte bescheid wissen könnten.

Can Baiting

Manchmal wird versucht anderen Piloten eine Falle zu stellen, indem eine Can mit mehr oder weniger wertvollen Inhalt im All abgestellt wird. Wenn man nun daraus etwas nehmen würde, so wird man Suspect für 15min für alle anderen Piloten. Vor unbedachtem Aktivieren des Suspect hilft die Sicherheitseinstellung im HUD. (→ Sicherungseinstellung;→ Timer)

to bait
ködern, anlocken

Suicide Ganking

Da es eine Weile dauert bis CONCORD eintrifft können auch im High-Sec Schiffe abgeschossen werden. Da die Angreifer von CONCORD zerstört werden fitten sie ihre Schiffe billig; inzwischen zahlt die Versicherung auch nicht mehr bei Concord-Schiffsverlust. Die Angreifer haben meist (Corp-)kollegen oder Alts, die die potentiellen Ziele einige Systeme vorher mit einem Passive Targeter erfassen ohne dass das Ziel es merkt und mit Cargo- und/oder Shipscanner durchleuchten. Teilweise wird auch mit Smartbombs gearbeitet um sich die Dauer der Zielerfassung zu ersparen. In diesem Fall ist der Pod dann meist mit weg. Ein Alt oder (Corp-)kollege lootet dann das Feld und der Angreifer muss den Criminal Timer irgendwo aussitzen. Es gibt aber auch Leute die sowas einfach aus Spaß machen ohne finanziellen Hintergrund.
Vermeidungstaktiken:

- Puffertank fitten
- kein Autopilot (15 km zu jedem Gate)
- kleines, schnelles, wendiges Schiff (evtl. mit Cloak) für kleinere Sachen (Blueprints)
- T2 Indus verwenden
- als Miner im Belt eine Procurer/Skiff verwenden
- nicht die kürzeste Route verwenden (wo alle langfliegen)
- nicht zu wertvolles Zeug fitten (Missionrunner mit Officermods)
- Abdockbookmarks an Handelshub-Stationen

Ninja-Salvaging/-Looten

Missionrunner in den Hubs werden gelegentlich ausgescannt und ihnen werden die Wracks gesalvaged. Das ist legal und erlaubt keinen Angriff. Erst wenn der Ninja auch das Loot stiehlt wird er 15 min zum Suspect. Hier gelten dieselben Verhaltensweisen wie beim Can-Flipping obwohl der Dieb in der Regel nicht auf PVP sondern wirklich auf das Loot aus ist. Daher sollte man klar machen dass man sowas nicht duldet indem man seine eigenen Wracks zerschießt bevor er sie erreicht. Manchmal nehmen die Diebe auch direkt das Missionsitem und contracten es dann an den Missionrunner für viel ISK damit er es zurückkauft und die Mission nicht unter Standingverlust ablehnen muss. Auch da gilt: wenn man einmal so einen Ruf weg hat wird man öfters Besuch bekommen.
Hinweis: die Diebe können die Wracks nicht mit dem Tractor-Beam heranziehen da das nur der Besitzer kann. Sie müssen jedes einzeln anfliegen und haben daher meist schnelle Schiffe.

Sicherheitsstatus

Der Sicherheitsstatus ist ein persönliches Attribut eines Charakters (bis AddOn: Odyssey{19} war Sicherheitsstatus = Ansehen zu Concord).
Im Bereich von +0,00 bis +5, welches auch normalerweise das Maximum ist, hat es gar keine Auswirkung. Man sammelt es ganz einfach, indem man NPC Piraten in Asteroidengürteln und Missionen abschießt. Der Sicherheitsstatuszuwachs ist dabei abhängig von den NPC, die man abschießt.
Bei einem Sicherheitsstatus von -0,00 bis -4,99 erscheint man Orange in der Übersicht (Standardeinstellungen).

Sinkt der Sicherheitsstatus noch weiter, kommt eine Meldung beim Betreten von Systemen, das man sich doch bitte von dort entfernen sollte und kurz darauf erscheint die örtliche Navy (nicht CONCORD) und versucht einem aus dem Schiff zu helfen.

ab -2,0 nicht mehr in 1.0 Systeme
ab -2,5 nicht mehr in 0.9 Systeme
ab -3,0 nicht mehr in 0.8 Systeme
ab -3,5 nicht mehr in 0.7 Systeme
ab -4,0 nicht mehr in 0.6 Systeme
ab -4,5 nicht mehr in 0.5 Systeme

Ab -5 ist es anderen Spielern gestatten auf einen zu schießen ohne eingreifen von Concord befürchten zu müssen. Auch das Ei darf hierbei abgeschossen werden.

Fleet Commander Guide

by Swiss Tex (Druckwelle)

1. Einleitung

> "Es ist besser, unvollkommene Entscheidungen durchzuführen, als ständig nach vollkommenen Entscheidungen zu suchen, die es niemals geben wird."
> *Charles de Gaulle (1890-1970), frz. General u. Politiker*

Dieser Guide dient dazu, den Einstieg in die Rolle als Fleet Commander (FC) leichter zu machen. Vorbereitungsarbeiten, wie auch die Durchführung sollen in ausgewählten Szenarien dargestellt werden. Zudem soll der Guide zum Nachschlagen von Informationen und zum Überprüfen der Vorbereitungen dienen. Eines ist unmissverständlich klar: Der Fleet Commander trägt in jedem Fall die Verantwortung. Will heißen, dass er einer permanenten Entscheidungs- und Stresssituation ausgesetzt ist. Durch eine gute Organisation, Vorbereitung, wie auch durch Erfahrung, kann der Stress maßgeblich gesenkt werden.

2. Grundsätze

> "Euer Ja sei ein Ja, euer Nein ein Nein."
> *Neues Testament*

Die Erfolgskriterien für eine Flottenaktion sind immer die gleichen, egal welches Ziel angestrebt wird: **Information, Disziplin, kurze Entscheidungsfindung**.
Je besser die Piloten im Player versus Player (PvP) sind und je kleiner die Gruppe, desto weniger muss der FC Einfluss nehmen. Von der Minute der Übernahme einer Flotte, darf kein Zweifel mehr an der Entscheidung eines FCs aufkommen. Je-ka-mi und Disziplinlosigkeit können tragische Folgen haben. Fragen welche Entscheidungen vom FC betreffen sollten erst nach der Operation gestellt und diskutiert werden. Aufkeimende Diskussionen sind mit einem Hinweis auf die Nachbearbeitung, bzw. Nachbesprechung sofort zu beenden.

2.1. Information

Informationen sind das wichtigste für einen FC. Sogenannter Intel muss aus unterschiedlichen Kanälen verarbeitet werden. Dies bedingt auch, dass sich der FC Freiraum schaffen muss um den Intel verarbeiten zu können.

1. Scouts positionieren, benennen und die Namen aufschreiben
2. Wo nötig separate Intel Channels öffnen (für Scouts, Caps, andere FCs, etc.)
3. Intel Channels der betroffenen Gebiete (und angrenzend) im Blickfeld haben
4. Die Verwaltung der Fleet abgeben (Boss)
5. Private Chats (Convos) blocken
6. Bei größeren Fleets eignen sich Untergruppen und die Absprache via Channel Command im Teamspeak

2.2. Disziplin

Manch eine Taktik oder eine Fleet wurde durch die Disziplinlosigkeit von Piloten bereits aufgerieben. Wer durch ein Gate vorspringt kann seine Gang verraten, einen gegnerischen Hunter vertreiben oder alleine in einem feindlichen Gatecamp sterben. Wer ständig redet stört die Konzentration der ganzen Gruppe. Es ist Sache des FCs dies im Griff zu haben.

2.3. Kurze Entscheidungsfindung

Es ist nie einfach zu entscheiden, ob man angreift oder flieht. Ob man Caps einsetzt oder nicht und ob man diesen oder jenen Weg geht.

Verluste sind normal, die Ratio und das Kosten-/Nutzenverhältnis sind ausschlaggebend.
Ein FC steht also immer unter Entscheidungsdruck. Da dies beim gegnerischen FC ebenfalls so ist, liegt es an der Zeit welche man für eine Entscheidungsfindung braucht, ob man die Initiative hat oder nicht. Es ist selbstredend, dass derjenige mit der Initiative im Vorteil ist, da er den Ablauf eines Kampfes bestimmt oder zumindest einleitet.
Je länger man selber für eine Entscheidung braucht, desto länger hat auch der Gegner Zeit und kann sich besser vorbereiten.

3. Vorbereitung

> "Ein Held ist einer, der tut, was er kann. Die anderen tun das nicht."
> *Romain Rolland (1866-1944), frz. Schriftsteller,*

Jeder FC braucht einen Moment der Vorbereitung. Egal, welche Aktion angestrebt wird (Fleet, Roam, Camp, POS, etc.), die Lage muss beurteilt und notwendige Vorbereitungen zum Schutz der Flotte getroffen werden (u.a. Scouts, Bubbles, etc.). Je grösser die Flotte oder je komplexer die Situation (z.B. bei Joint Operations), desto aufwendiger sind die Vorbereitungsarbeiten. Diese Zeit rettet Schiffe und Leben.

3.1. Allgemeine Vorbereitungen

- Situationsbeurteilung
  Am Anfang einer jeden Unternehmung steht die Situationsbeurteilung. Diese muss ständig aktualisiert werden, sagt aber auch schon zu Beginn aus, wo die gefährlichen Punkte, Systeme und Gegner sind.
- Loot Management
  Der FC muss gleich zu Beginn einer Operation festlegen, ob allfälliger Loot zentral oder von jedem Piloten einzeln transportiert wird. Es muss festgelegt werden, ob der Loot am Ende beim FC abgegeben werden muss oder nicht. Die Verteilung kann im Nachhinein organisiert werden.
- Targetcaller (Ziele Ansager)
  Im Kampf ist es enorm wichtig, dass das Feuer aller Schiffe konzentriert wird. Daher werden die Ziele angesagt. Hier ist es wichtig allen im Voraus mitzuteilen, wer dies macht. Da dieser Targetcaller auch selber unter Beschuss geraten kann, muss ein Zweiter und/oder dritter benannt und kommuniziert werden.
  Die Overview der kleinen Schiffe (Support) sollte ebenfalls nur Support anzeigen. Die Overview der Battleships sollte keine kleinen Schiffe enthalten. Grundsätzlich müssen alle Piloten die Overview nach Name sortieren, damit angesagte Ziele schneller gefunden werden.
- Bei der Frage, was denn zuerst angesagt werden soll (primary targets) scheiden sich die Meinungen. Es haben sich ein paar Dinge überaus bewährt:
  1. Schnell ein oder zwei Targets callen, erst dann die feindliche Flotte analysieren. Die ersten die erscheinen oder die zwei obersten im Overview.
  2. Immer Primary und Secondary, also erstes und zweites Ziel ansagen
  3. Die Reihenfolge der Ziele: Interdictoren > Jammer > Battleships/Sniper Battlecruiser > HACs > Rest

  Die Ziele immer wieder wiederholen. Andauernd.
- Scouts
  Als FC muss ich die Systeme vor mir und wenn möglich hinter mir kennen. Um nicht in einen Hinterhalt zu geraten sind unbedingt Scouts nötig. Natürlich eignen sich hier Covert Ops am besten, gefolgt von sonstigen Cloakern oder Interceptoren. Auswählen, namentlich kommunizieren, Aufgabe zuweisen, los schicken.

- Reisemodus
  Jeder FC hat so seine eigenen Modalitäten. Sehr große Unterschiede gibt es u. a. beim Reisen. Hier ist einfach wichtig, dass von Beginn weg klar ist, ob gemeinsam gewarpt wird, oder zu sogenannten Zielsystemen frei geflogen wird. Gängige Kommandos hierzu sind: "Align, warp fleet" / "flight to" or "burn to System xyz" oder "burn to 1 to go", was so viel heißt wie "vorfliegen bis ein System vor dem Zielsystem".
- Disziplin
  Ist die Gruppe nicht eingespielt, dann lohnt es sich auf die Disziplin im Voraus hinzuweisen. Wer wann sprechen kann oder darf oder wer wann das Wort erhält um zu sprechen. In großen Fleets mit vielen Untergruppen lohnt es sich sogar, dass wer sprechen will sich anmelden muss und eine Sprachfreigabe vom FC erhält.
  Das kann in etwa wie folgt aussehen. Scout: "Check Bokudan"; FC: "Bokudan"; Scout macht Meldung. Squadleader Battleships: "CC Reiner", FC: "CC Reiner"; Reiner macht seine Meldung. CC steht hier für Channel Command.
  Scouts sollten bei Feindmeldungen immer ein "Check check" vor die Meldung stellen, damit etwaige Redner ihre Kommunikation unterbrechen können. Jeder weiß somit gleich, dass eine wichtige Feindmeldung kommt.
- Zusammenstellung der Flotte
  Normalerweise kann man eine Flotte in der Zusammenstellung nur beeinflussen, wenn bereits im Voraus auf geplant und angekündigt wurde, was gebraucht wird. Scouts und ein Interdictor findet sich meist, sollte es aber eine Battleship Flotte werden, so lohnt sich eine Vorankündigung (z.B. im Allianz Forum, Allianz Mail, etc.).
  Es ist selbstredend, dass für einen Roam schnelle und wendige Schiffe und für ein Fleet- oder POS Kampf eher Battleships gebraucht werden.
- Gang zusammen stellen lassen
  Um für das Zusammentragen von Informationen, die Positionierung von Scouts und die Beantwortung hunderter anderer Fragen Zeit zu haben, lohnt es sich die Bildung und Bearbeitung der Flotte jemand anderem zu überlassen (Boss abgeben).
- Spezialteams
  Bei großen Fleets und Unternehmungen lohnt es sich Spezialteams zu bilden. Dies können Squads oder Wings mit speziellen Schiffen sein, wie zum Beispiel Electronic War, Tackler mit Fighter Drones, Capital Ships, etc.). Diese Teams operieren zum Teil unabhängig oder können sich (wie z.B. Jammer) ohne Einfluss auf die Zielangaben absprechen und somit ihre Wirkung massiv erhöhen. Die Kommunikation zu den Gruppenleitern sollte via Channel Command im Teamspeak sichergestellt werden.

3.2. Vorbereitung Gatecamp

Bei einem Gatecamp kommen zu den allgemeinen Vorbereitungen noch ein paar wichtige Punkte dazu, die man beachten sollte.

- Bubbles
  Man kann mehrere Arten von Bubbles stellen. Temporäre (Interdictor, Heavy Interdictor) oder stationäre, verankerte (small-, medium, large Mobile Warp Disruptor). Bei letzteren ist für ein effektives Gatecamp eine large Bubble notwendig. Diese braucht 8 Minuten, bis sie aufgestellt ist. Was auch sehr beliebt und günstig ist, sind "Saug-Bubbles". Hierzu verankert man in kurzer Zeit eine small Bubble und zwar genau in der Linie eines entfernten Gates zum becampten Gate. Die Bubble sollte ca. 10-20 Kilometer auf dieser Linie hinter das Gate gestellt werden.

- Snipers / Long Range Battleships
  Hat man Battleships, bzw. Snipers am Gate, so müssen diese auf einen Sniperspot auf ihre optimale Entfernung gestellt werden. Dies sollte mindestens 160 Kilometer vom Gate betragen. Da normalerweise vor einem Angriff Spione berichten was wo am Gate herumsteht, lohnt es sich immer mindestens drei Sniperspots zu erstellen. Springt ein Gegner ins System wechselt man vom ersten auf den zweiten Spot um allfälligen Warpin vom Gegner auf die Sniper zuvor zu kommen.
- Electronic War, bzw. Jammer
  Diese Schiffe haben meist auch eine große Reichweite. Diese sollte maximal ausgenutzt werden um möglichst wenigen Gegnern zu ermöglichen auf die Jammer zu schießen. Die Platzierung der Jammer bei den Snipern sollte vermieden werden, da die Snipergruppe immer Ziel von massiven Angriffen sein wird.
  Eine optimale Position von Jammern gibt es nicht, da diese vom gegnerischen FC immer als große Gefahr gesehen werden. Am effektivsten stellt man die Jammer so hin, dass sie auf Optimal am Gate und auf Optimal gegenüber den Snipern stehen. So können die Jammer bei Attacken von Interceptoren auf die Battleships mit Jammen helfen und gleichzeitig Ziele am Gate bekämpfen. Hat man mehr als zwei Jammer und übernimmt nicht automatisch einer der Piloten das Subkommando für die Gruppe, so muss man als FC die Jammer kurz im Voraus einweisen. Bewährt hat sich die Aufteilung der gegnerischen Schiffe nach "von unten nach oben"; "von oben nach unten"; "ab Buchstabe K"; "ab Buchstabe R".

3.3. Vorbereitung Roaming (Patrouillenflug)

Die allgemeinen Vorbereitungen gelten auch bei einem Roaming (Englisch für Rundflug, bzw. Patrouillenflug). Jedoch gibt es einiges zu beachten, da im Gegensatz zu einem Camp, wo man nicht weg will, man beim Roamen die schnellen Schuhe an hat. Der größte Vorteil eines Roams ist die nicht vorhandene Reaktionszeit eines Gegners. Die Charakteristika eines Patrouillenfluges könnte man in etwa so formulieren: Aufklären (orten), festhalten, zerstören, verschwinden.

- Schiffe
  Da beim Roam der größte Vorteil auf der Geschwindigkeit der Bewegung der Flotte liegt, sollten auch die Schiffe demnach zusammengestellt und gefittet sein. Normalerweise haben Battleships und langsame Battlecruiser in einem Roam nichts zu suchen. Ein Microwarpdrive (MWD) auf jedem Schiff ist Pflicht.
- Route
  Die Route für einen Roam sollte wenn möglich bereits im Voraus ausgesucht werden. So können neuralgische Punkte und Konfrontationen mental vorbereitet werden. Ein Roaming sollte immer in einem Kreis stattfinden. Systeme zwei oder mehrfach zu durchfliegen widerspricht dem Aspekt, dass dem Gegner keine Zeit für eine Reaktion, bzw. ein Camp bleibt. Mehrfache Durchflüge und eine lange Verweildauer in einem System führen zu erheblichen Risiken.
- Pausensysteme
  Auf jedem mehrstündigen Roaming müssen Pausen gemacht werden. Hierbei gelten die gleichen Regeln wie für die Route. Ungeeignet um Pause zu machen sind Systeme in welchem feindliche Piloten im System sind, gegnerische oder neutrale Stationssysteme oder deren angrenzende Systeme. Wird eine längere Pause (ab 5 Minuten) ausgemacht, so empfiehlt es sich, die Spieler ausloggen zu lassen, damit sie weder auf der Karte (F10) noch im Local sichtbar sind.

3.4. Vorbereitung Fleet-, bzw. POS Krieg

Bei großen Flotten-, bzw. POS Kämpfen gilt es vor allem folgende Punkte zu beachten:

- Genügend Munition mitnehmen oder allenfalls Nachschub zu organisieren

- Die Infrastruktur, bzw. die Logistik für Capital Ships (Dreadnaughts, Carrier, Rorqual, etc.) an einen Gruppenleiter der Capitals abzugeben und das im Vorfeld der Operation.
- Die Operation an mehrere (Sub-)FCs aufzuteilen. Hierbei könnte man die Battleships, den Support und die Capital Ships jeweils trennen. Ein FC koordiniert die Operation als Ganzes und verarbeitet die Intelinformationen.

4. Durchführung

> "Ein Held ist nicht mutiger als ein gewöhnlicher Sterblicher - aber er ist es fünf Minuten länger."
> *Ralph Waldo Emerson (1803-82), amerik. Philosoph u. Dichter*

4.1. Begrüßung

Der FC sollte seine Mannschaft begrüßen um klar zu kommunizieren wer die Operation leitet und wer allenfalls weitere Aufgaben ausführt. Die Ziele der Operation, sowie die geschätzte Dauer sollten bekannt gegeben werden.

4.2. Kommunikation

Die Art und "Freizügigkeit" der Kommunikation muss bei der Begrüßung, wohl aber auch öfters während der Operation bekannt gegeben werden. Es muss immer klar sein, wer wann reden kann (siehe auch unter Disziplin bei Allgemeine Vorbereitungen).

4.3. Beendigung einer Operation

Eine Operation sollte klar beendet werden. Der FC sollte sich namentlich bei besonders hervorragenden Piloten, mindestens aber bei den Scouts und etwaigen Logistikern bedanken. Eine kurze Rekapitulation was erreicht wurde oder was in Zukunft weiter analysiert und verbessert werden muss kann auch nicht schaden.

5. Nacharbeiten

> "In der Welt ist es sehr selten mit dem Entweder-Oder getan."
> *Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832), dt. Dichter*

5.1. Lootverteilung

Wurde zu Beginn der Befehl erteilt, dass die Piloten den eingesammelten Loot abzugeben haben, so wird normalerweise wie folgt mit den Items und den Salvageteilen verfahren:

1. Verteilen an Leute die Verluste hatten
2. Verteilen an Leute oder Corporations, die spezielle Auslagen hatten
3. Der Allianz oder Corporation zentral zur Verwertung zukommen lassen

5.2. Nachbesprechung

Es lohnt sich immer, eine Nachbesprechung durchzuführen. Ziel sollte immer sein, mit konstruktiver Kritik die Handlungen und Entscheidungen von einzelnen zu bewerten und Vorschläge zur Verbesserung zu diskutieren. Oder auch unterschiedliche Gesichtspunkte darzulegen um den Horizont zu erweitern.
Geschieht dies gleich im Anschluss an eine Operation im Teamspeak, so besteht der Vorteil, dass viele Details noch präsent sind. Der Nachteil ist, dass bei vielen noch ein großes Maß an Emotionen vorhanden sein kann. Letzteres würde eine objektive Betrachtung erschweren.
Eine weitere aber aufwändige Möglichkeit wäre eine Diskussion im Allianzforum.

Forschung & Produktion

Skills

Um als NoOB in die Produktion einzusteigen braucht man außer Industry auf 1 keine weiteren Skills. Die vorhandenen Fähigkeiten reichen aus um Gegenstände zu erschaffen.
Um allerdings am Markt konkurrenzfähig sein zu können empfiehlt sich einige Basisskills in Sachen Industry anzueignen.
Zum einen gibt es da **Material Efficiency** (Rank 3; -4% Verlust) denn damit lassen sich die eigenen Verluste, also der Mehraufwand an Rohstoffen, senken. **Industry** (Rank 1; -4% Produktionszeit) sorgt für das schnellere abschließen der Bauaufträge. Immer nur eine Produktion nach der anderen zu starten ist auch nicht sehr effektiv, dagegen hilft **Mass Production** (Rank 2; +1 Job) und **Advanced Mass Production** (Rank 8; +1 Job) mit je einem weiteren Slot je Stufe.
Für die Forschung bieten sich besonders **Laboratory Operation** (Rank 1; +1 Job) und **Advanced Laboratory Operation** (Rank 8; +1 Job) an, da dadurch mehrere Forschungsaufträge gleichzeitig ausgeführt werden können.

Industry (Rank 1; -4% Produktionszeit)
Material Efficiency (Rank 3; -4% Verlust)
Mass Production (Rank 2; +1 Job)
Advanced Mass Production (Rank 8; +1 Job)
Supply Chain Management (Rank 3; Reichweitenbonus)

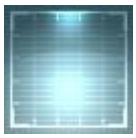
Laboratory Operation (Rank 1; +1 Job)
Advanced Laboratory Operation (Rank 8; +1 Job)
Metallurgy (Rank 3; -5% ME-Forschungszeit)
Research (Rank 1; -5% PE-Forschungszeit)
Science (Rank 1; -5% Kopierdauer)
Scientific Networking (Rank 3; Reichweitenbonus)

Blaupausen (Blueprints)

Blaupausen werden innerhalb EVE's benutzt, um fast alles zu bauen. Wenn man den Markt öffnet, kann man davon ausgehen, dass 95% der fertigen Waren, die dort angeboten werden, irgendwann einmal von einem Spieler gebaut wurden. Die restlichen 5% bestehen aus den Überresten von abgeschossenen NPC-Schiffen, von denen die Meta 1-4 und Meta 6-14 Gegenstände kommen.
Die Blaupausen werden nach Originalen (BPO) und Kopien (BPC) unterschieden. Die Originale kann man durch Forschung verbessern und man kann unendlich viele Gegenstände damit bauen. Im Gegensatz dazu können Kopien nicht weiter verbessert werden und haben auch nur eine begrenzte Zahl an Produktionsdurchläufen. Eine Kopie wird von einem Original gemacht und übernimmt deren Werte.



Blaupausenoriginal	was machen?	**Blaupausenkopie**
Blueprint Original (BPO)		Blueprint Copy (BPC)
ja	Produzieren	ja
nein	‚verbrauchen' sich	ja
ja	Kopie erstellen	nein
ja	ME erforschen	nein
ja	PE erforschen	nein
nein	erfinden	ja
	kauf/handelbar	
ja (sofern ‚verpackt')	a) Markt	nein
ja	b) Verträge	ja



Grob gesagt kann man also mit den Originalen Blaupausen, außer Erfindung betreiben, alles anstellen. Die Kopien unterliegen strikteren Einschränkungen – so besitzen sie nur eine bestimmte „Laufanzahl“ (Runs) bevor sie verbraucht sind und verschwinden, weiterhin können die technischen Daten nicht weiter verbessert werden, dafür sind sie aber Hauptbestandteil der Sparte Erfindung.

Um die Blaupausen zu verwenden und zu verbessern benötigt man entsprechende Slots welche man auf NPC-Stationen (wo sie frei zugänglich sind) und POSsen (Player Owned Structures), wo man diese Slots für seinen privaten (Corp-)Gebrauch zur Verfügung hat.

Laborslots:

Hier wird noch nach Slots für die Materialforschung, Zeiteffizienzforschung und dem Kopieren unterschieden.

Produktionsslots:

In denen können dann die Blaupausen und die benötigten Materialen gegeben werden um die Gegenstände zu bauen.

Attribute eines Blueprints

Produces: xxx (Produziert: xxx):

hier sieht man was und wie viel gebaut wird je Durchlauf



Material Level (Materialeffizienzstufe, ME):

Stellt den Wert dar, in wie weit die Blaupause durch die Materialforschung verbessert wurde.

Wastage Factor (Verlustfaktor):

Anhand dieser Angabe, kann man sich errechnen, wie viel Materialien aufgeschlagen werden müssen um ein Item zu bauen.

Copy (Kopie):

Ja/Nein - nein, bedeutet logischerweise Original

Productivity Level (Produktivitätsstufe, PE):

Stellt den Wert dar, in wie weit die Blaupause durch die Produktionsforschung verbessert wurde.

Licensed Production Runs (verbleibende Lizensierte Produktionsläufe):

Gibt den genauen Wert an, wie viele Items man mit diesem Blueprint noch produzieren kann.

Max Runs per Copy (Maximale Anzahl an Durchläufen je Blueprint-Kopie):

Bei Erstellung von Kopien maximale Anzahl an Durchläufen je Blueprintkopie

Manufacturing Time (Produktionszeit):

Hier gibt es 2 Zeilen:

‚Produktionszeit‘ steht dafür, wie schnell man bei Industryskill Lvl 0 produziert wird.

‚Produktionszeit (Sie)‘ steht dafür, wie schnell mit den eigenen Skills produziert wird

Research Material Time (Erforschen der Materialstufe):

Hier gibt es 2 Zeilen:

‚Erforschen der Materialstufe' steht dafür, wie lange man bei Metallurgy Skill Lvl 0 braucht, um bei dem BP ein ME Lvl höher zu forschen.

‚Erforschen der Materialstufe (Sie)' steht dafür, wie lange man braucht, um mit seinen eigenen Skills ein ME Lvl zu erforschen.

Copy-Time (Kopierzeit):

Hier gibt es 2 Zeilen:

‚Kopierzeit' steht dafür, wie lange man bei Science Skill Lvl 0 braucht, um den BP einmal mit einem lizensierten Run zu kopieren.

‚Kopierzeit (Sie)' steht dafür, wie lange man braucht, um mit seinen eigenen Skills eine Kopie zu ziehen.

Research Productivity Time (Erforschen der Produktivität):

Hier gibt es 2 Zeilen:

‚Erforschen der Produktivität' steht dafür, wie lange man bei Research Skill Lvl 0 braucht, um bei dem BP ein PE Lvl mehr zu erforschen.

‚Erforschen der Produktivität (Sie)' steht dafür, wie lange man braucht, um mit seinen eigenen Skills ein PE Lvl zu erforschen.

Materialkosten:

Skills:

Hier werden alle Skills, samt Hierarchie aufgelistet die zum Bau/Forschen/Kopieren (je nach Unterreiter) des Produktes von Nöten sind.

Materialien:

Die hier gezeigten Güter werden je Produktions- oder Forschungdurchlauf der Blueprint benötigt. Materialien die als „zusätzliche Rohstoffe" aufgeführt sind, können in der Verbrauchsmenge nicht durch Materialeffizenzstufe oder Skill reduziert werden. Beim Wiederaufbereiten (reprocessing) des gebauten Items werden diese Rohstoffe nicht wieder zurückgegeben.

Produktionsanlagen

Grundlegend für alle folgenden Aktivitäten ist es einen guten Standort zu finden. Produktions- und Forschungsstandorte kann man maximal Regionsweit einsehen, dazu über S&I den Tab Produktionslinien öffnen. Über die Filter können Art, Reichweite und Besitzer festgelegt werden. Wenn man also nichts angezeigt bekommt kann es durchaus sein das die Reichweite noch auf Station steht.

> Ein abgebrochener Wissenschaftsauftrag belegt den Slot trotzdem weiter, solange bis er beendet gewesen wäre.

Insbesondere ist für einen guten Standort auf die Auslastung zu schauen. Die ME-Forschungsslots sind meistens für Monate im vorausbelegt, aber auch hier gibt es in den entlegensten Winkeln der Galaxis durchaus anderes zu berichten.

Invention (Erfinden)

Durch Invention können Tech I BPC's zu Tech II BPC's veredelt werden. Inventen basiert auf Wahrscheinlichkeitsrechnung. Es ist unmöglich im Voraus zu sagen, ob ein Versuch erfolgreich sein wird oder nicht. Erst ab einer gewissen Anzahl von Versuchen, das können bis zu 100 sein, wird sich die entsprechende Erfolgswahrscheinlichkeit einstellen. Diese Erfolgswahrscheinlichkeit hängt von verschiedenen Skills, dem Typ des zu erfindenden BPC, dem zusätzlich verwendetem Item und dem verwendeten Decryptor ab. Ein zusätzliches Item und ein Decryptor sind nicht zwangsläufig notwendig, sie verbessern aber die Erfolgschancen und beeinflussen verschiedene Attribute der fertigen Tech II BPC.

Skills



Ohne geht gar nichts! Pflicht sind ‚Science' und ‚Mechanics' auf 5 sowie ‚Hacking' auf Level 2.
Die unterschiedlichen Module, Drohnen, Munitionen und Schiffe sind je einer der vier Spieler-Rassen zugeordnet. Je Rasse gibt es dann auch einen Encryption Skill, das Skillbuch selbst findet man in ausscanbaren Komplexen oder auch im Markt durch NPCs.
Die zum jeweiligen Objekt der Begierde notwendigen Skills findet man in der Blueprint selbst, unter dem Register ‚Erfindung'. Im gezeigten Beispiel der Hammerhead wird der ‚Gallente Encryption' Skill benötigt.
Da das Produzieren und Erfinden von T2 Sachen eine Wissenschaft für sich ist, gibt es weitere Skills die für die unterschiedlichen Module/Schiffe/Munitionen benötigt werden – jeder dieser Skills kann zusätzliche bisher nicht genannte Skill-Anforderungen stellen.

- Amarrian Starship Engineering
- Caldari Starship Engineering
- Electromagnetic Physics
- Electronic Engineering
- Gallentean Starship Engineering
- Graviton Physics
- High Energy Physics
- Hydromagnetic Physics
- Laser Physics
- Mechanical Engineering
- Minmatar Starship Engineering
- Molecular Engineering
- Nanite Engineering
- Nuclear Physics
- Plasma Physics
- Quantum Physics
- Rocket Science

Zu jeder Erfindung werden zwei der genannten Wissenschaften benötigt, welche das jeweils sind steht in der dazugehörigen Blaupause. Im Fall der Hammerhead sind Electronic Engineering und Mechanical Engineering von Nöten.

Items

Ohne Moos nix los. In diesem Fall halt ein paar Materialien ohne die hier nichts geht.
Auch die Materialien sind in dem ‚Erfindung'-Tab gelistet: die 2 Datacores der entsprechenden Wissenschaften sowie ein Interface. Das Interface ist immer das einzige was am Ende eine Erfindung übrig bleibt, alles andere wird aufgebraucht.

Interfaces

Rasse	Interfacename	was Erfinden
Amarr	Occult Data Interface	Module
	Occult Ship Data Interface	Schiffe
	Occult Tuner Data Interface	Rigs
Caldari	Esoteric Data Interface	Module
	Esoteric Ship Data Interface	Schiffe
	Esoteric Tuner Data Interface	Rigs
Gallente	Incognito Data Interface	Module
	Incognito Ship Data Interface	Schiffe
	Incognito Tuner Data Interface	Rigs
Minmatar	Cryptic Data Interface	Module
	Cryptic Ship Data Interface	Schiffe
	Cryptic Tuner Data Interface	Rigs



Die Interfaces sind wie jeder andere Gegenstand auch im Markt zu finden oder auch über Verträge erhältlich. Wenn man diese selbst bauen möchte, so kann man die BPCs per Vertrag erstehen oder aber man betreibt Exploration um selbst diese BPCs zu finden. Das zu verwendende Data Interface ist vom Tech I BPC abhängig und kann in der Info der Tech I BPC nachgelesen werden.
Das Interface wird beim Inventen nicht zerstört und ist nach dem Starten des Invention-Auftrags sofort wieder verfügbar.

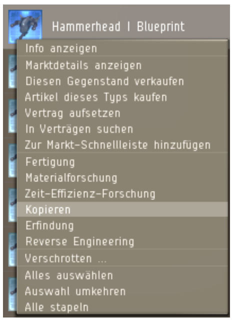


Datacores (Datenspeicher)
Zu jeder der erwähnten Wissenschaften gibt es Datacores. Um diese zu bekommen schaut man einfach in den Markt. Oder, wenn man sich selbst versorgen möchte, sucht man sich einen Agenten der Kategorie ‚Forschung & Entwicklung' (Research & Development = R&D) und quatscht diesen an und sagt auf welchen Gebiet man forschen möchte. Nun fließen täglich ohne weiteres Zutun Forschungspunkte (FP = Research Points = RP) auf ein Konto, und wenn man genug gesammelt hat kann man diese FP bei dem Agenten gegen Datacores eintauschen.

Folgende Corporations haben Forschungsagenten:

Amarr	Caldari	Gallente	Minmatar
Carthum Conglomerate	Ishukone Corporation	Creodron	Boundless Creation
Viziam	Kaalakiota Corporation	Duvolle Laboratories	Core Complexion, Inc.
	Lai Dai Corporation	Roden Shipyards	Thukker Mix

Um einen solchen Agenten überhaupt erst einmal ansprechen zu können braucht man das nötige Standing zu seiner Corp, was man durch Transportaufträge oder Killmissionen anderer Agenten selber Corp erlangt. Weiterhin benötigt man die Skills auf dem Forschungsgebiet auf dem man forschen möchte und der Agent zur Verfügung stellt. Bei den Skills reicht es aus, wenn man sie auf Lvl1 bringt, um den Agenten zu nutzen, aber je höher man sie skillt, umso mehr Forschungspunkte bekommt man. Die Forschungsagenten unterstützen meist mehrere verschiedene Forschungsgebiete es ist aber nicht nötig sie alle zu lernen, nur dasjenige, auf das man wirklich forschen will. Die Agenten passen ihren Output nicht automatisch an wenn man den Skill erhöht oder besseres Ansehen erarbeitet hat, dafür muss man den Agenten kurz ansprechen – im Logbuch kann das Ergebnis überprüft werden. Eine dritte Möglichkeit um an solche Datacores zu kommen sind Explorationsites vom Typ Data (→ Scannen).



Kopien

Und zu guter Letzt fehlt noch das wichtigste: die BPC

Von Originalen Blaupausen können keine Erfindungen gestartet werden, also ist es notwendig diese zu kopieren.



Dazu einfach an einer Station/POS/Outpost mit Forschungseinrichtung Rechtsklick auf die BPO und kopieren wählen. Forschungseinrichtung und Slot auswählen, Menge und Anzahl Runs eingeben und alles mit OK bestätigen und im Anschluss Auftrag annehmen.



Einige Spieler haben sich darauf konzentriert die Erfinder mit Kopien der Blaupausen zu versorgen – gegen ISK natürlich.

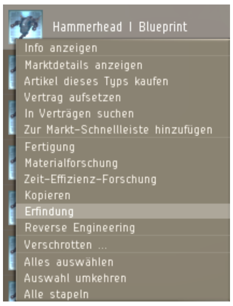
Wenn man diese Herangehensweise anstrebt so ist es das Beste einfach mal den Verträge-Markt zu durchforsten und einen Spieler der besonders viele von der gewünschten Sorte anbietet mal anzuschreiben oder anzuchatten – diese Leute sind auch froh auf einen Direkthandel, da sie so ihre Ware schneller losbekommen und unter Umständen auch dazu bereit sind im Preis etwas tiefer zu gehen.

Da die ME/PE-Werte keinen Einfluss auf die Erfindung haben, können auch komplett unerforschte Blaupausen verwendet werden.

Durchführung

Alle benötigten Materialien in einen Hangar platzieren und wie immer den Rechtsklick bemühen und zwar auf die BPC.

‚Erfindung' wählen und im nachfolgenden die Forschungseinrichtung und den Slot auswählen.

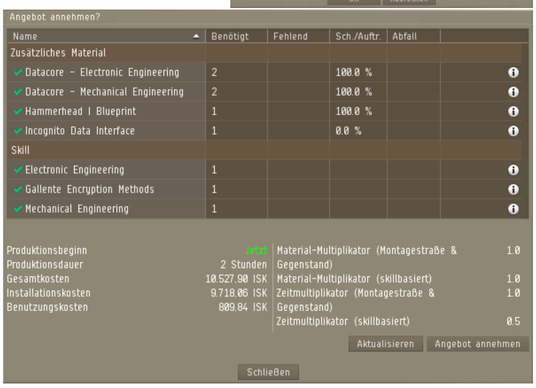


In dem Erfindungsfenster sind noch weitere Einstellungen möglich:

- Decryptor
- T1-Gegenstand



Und als letzte Einstellung kann man noch auswählen was man erfinden möchte, da ja zum Beispiel einige Schiffe verschiedene T2-Varianten besitzen.



Die Datacores werden genauso wie die Decryptoren beim Inventen zerstört, unabhängig davon ob man erfolgreich inventet oder nicht.

Decryptoren (Decodierer)

Es gibt von jeder Fraktion Decryptoren. Der eingesetzte Decryptor muss dem Factionskill entsprechen. Benötigt man beispielsweise für das Inventen den ‚Caldari Encryption Methods' Skill muss auch der Decryptor von Caldari sein. Die Decryptoren können zum einen die Erfolgswahrscheinlichkeit erhöhen, aber auch die Attribute der Tech II Copy beeinflussen.

Die Übersicht zeigt die verschiedenen Einflüsse der Decryptoren.

Decryptor	Chance	ME	PE	Runs
??? Accelerant	1,2	+2	+5	+1
??? Attainment	1,8	-1	+2	+4
??? Augmentation	0,6	-2	+1	+9
??? Parity	1,5	+1	-1	+3
??? Process	1,1	+3	+3	0
??? Symmetry	1,0	+1	+4	+2
Optimized ??? Attainment	1,9	+1	-1	+2
Optimized ??? Augmention	0,9	+2	0	+7

Fraktion	Typ (=???)
Amarr	Occult
Caldari	Esoteric
Gallente	Incognito
Minmatar	Cryptic

Eine Standardmäßige T2-BPC hat die Werte von -4 ME und -4 PE.
Bei einem Einsatz von einem Incognito Attainment je Erfindungsversuch steigern sich zum ersten die Chancen um 80% und zum anderen hat die entstehende T2-BPC dann -5 ME (-1 ME Wirkung) und -2 PE (+2 PE Wirkung) und es lassen sich damit 4 Teile mehr bauen (Runs +4)
Die schlechtere ME verursacht Mehrkosten im Material, dafür lässt sich das Teil durch die bessere PE schneller produzieren und durch die höhere Erfolgswahrscheinlichkeit sind auch hoffentlich mehr Durchgänge erfolgreich (=mehr T2-Kopien).
Es gilt also immer abzuwägen was für einen selbst lohnenswerter ist:
bessere Chancen, dafür höhere Materialkosten oder maximale Run-Anzahl mit eventuell mehr Fehlschlägen bei den Erfindungsversuchen oder … .

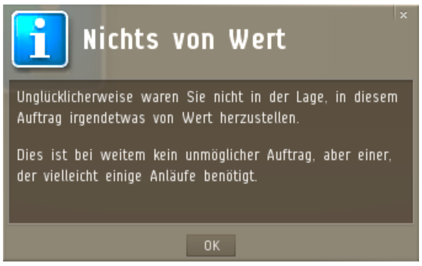
T1-Gegenstand

Die Erfolgschancen können durch die Zugabe eines T1-Gegenstandes erhöht werden, je höher der Metalevel (steht in den Attributen) desto besser. Wo in den Attributen kein Metawert angegeben ist da ist er 0 und hat somit keinen Einfluss auf den Erfolg – Faction- und T2-Gegenstände können nicht dazu verwendet werden.

Ausgabe

Nachdem man die Wartezeit mit ein paar Kaffee oder ‘nem Schläfchen überbrückt hat kann man die Erfindung auslösen.

Je nach Glück kann beim Abholen der Ergebnisse ein Misserfolg…



…oder ein Erfolg angezeigt werden



Chancen

Die Erfolgswahrscheinlichkeit kann mit folgender Formel berechnet werden:

$$W = B \times (1 + F \times F_Multi) \times \left(1 + (S1 + S2) \times S_Multi \times \frac{5}{(5 - M)}\right) \times D$$

W	Erfolgswahrscheinlichkeit	
B	Basiswahrscheinlichkeit	
	• Module, Ammo und Drohnen: 40%	
	• Frigates, Destroyer, Skiff, Freighters: 30%	
	• Cruisers, Industrials, Mackinaw: 25%	
	• Battlecruisers, Battleships, Hulk: 20%	
F	Factionskilllevel (z.B. Gallente Encryption Methods)	
F_Multi	Factionskill Multiplikator (0,01)	
S1 und S2	Relevante Scienceskill-Level (z.B. Mechanical Engineering)	
S_Multi	Scienceskill Multiplikator (0,02)	
M	Metalevel	Faktor: $5 \div (5 - M)$
	• Metalevel 0 (unnamed Tech-I-Items) keine Verbesserung	M=0, Faktor=1
	• Metalevel 4 Items ergeben die größte Verbesserung	M=4, Faktor=5
	• Metalevel 5 und höher (Tech II, Storyline und Faction) können nicht verwendet werden	
D	Wahrscheinlichkeitsmultiplikator des Decryptors	

Runs

Wie viele Durchläufe ein Tech II BPC haben wird kann berechnet werden. Dabei müssen verschiedene Dinge beachtet werden. Zunächst die Basisdurchläufe eines Tech II BPC´s. Bei Schiffen und Rigs sind die Basisdurchläufe gleich 1, bei Items gleich 10. Ob bei Items die Basisdurchläufe erreicht werden ist abhängig von den Durchläufen (=Runs) der Tech I BPC, die man inventet. Bei Schiffen und Rigs sind die Run-Anzahl der T1-BPC irrelevant – die fertige T2-BPC hat immer 1+Decryptorbonus. Die Outputdurchläufe können durch die Decryptoren erhöht werden. Die Outputdurchläufe lassen sich mit folgender Formel berechnen

$$[T2\ Output\ Durchläufe] = Max\left(1; [Durchläufe\ Modifier] + Abrunden\left(\left(\frac{[T1\ Input\ Durchläufe]}{[T1\ Produktionslimit] \times [T2\ Basis\ Durchläufe]}\right); 0\right)\right)$$

Erklärung der Formel:

Die Formel „sucht" die größte Zahl (→ Max). Entweder betragen die T2 Outputdurchläufe 1 oder dem Wert der Formel nach dem ersten Strichpunkt in der Klammer. Um immer ein ganzzahliges Ergebnis zu erhalten wird der zweite Teil der Formel abgerundet (→ Abrunden(…);0). Man sieht bereits, dass es unter Umständen darauf ankommt, wie viele Durchläufe (= runs) die Tech I BPC hat. T1 Inputdurchläufe sind die Runs der Copy die man einlegt, T1 Produktionslimit sind die maximal möglichen Runs einer Copy.

Quellenverzeichnis:

http://wiki.eveonline.com/wiki/Invention#Invention
http://games.chruker.dk/eve_online/research_agents.php
http://wiki.eveonline.com/wiki/Research_Agent_Guide



Weiterverarbeitung

Die nun erschaffene Blaupause hat in ihren Eigenschaften alle Informationen stehen die der T1-BPC ähneln.

Der wohl größte Unterschied ist in den Materialkosten zu finden. Zum einen werden hier Skills benötigt um das Teil überhaupt bauen zu können. Dann wird in den Materialen der entsprechende T1-Gegenstand benötigt. Außerdem diverse Gegenstände die in der T1-Produktion unbekannt sind.

Ein weiterer Bestandteil der T2 Produktion sind die ‚Construction Components'. Derer gibt es je Rasse neun Stück - zu finden im Markt unter ‚Fertigung & Forschung' → ‚Komponenten' → ‚Construction Components'.

Zum Bau dieser werden die so genannten Advanced Materials benötigt (→ Reaction). Die Blaupausen der Komponenten erfordern erweiterte Kompetenzen (man könnte auch Skills sagen) um diese zu erforschen. Aber es gibt diese auch fertig im Markt zu erstehen, was natürlich den reellen Gewinn schmälert. Eine Alternative ist es, die erfundenen T2-BPCs über Verträge zu veräußern. Was einem den aufwändigen Produktionsprozess erspart und man sich somit komplett auf die Erfindung an sich konzentrieren kann.

Amarr	Caldari
Antimatter Reactor Unit	Gravimetric Sensor Cluster
Emp Pulse Generator	Graviton Pulse Generator
Fusion Thruster	Graviton Reactor Unit
Laser Focusing Crystals	Magpulse Thruster
Linear Shield Emitter	Quantum Microprocessor
Nanoelectrical Microprocessor	Scalar Capacitor Unit
Radar Sensor Cluster	Superconductor Rails
Tesseract Capacitor Unit	Sustained Shield Emitter
Tungsten Carbide Armor Plate	Titanium Diborite Armor Plate

Gallente	Minmatar
Crystalline Carbonide Armor Plate	Deflection Shield Emitter
Fusion Reactor Unit	Electrolytic Capacitor Unit
Ion Thruster	Fernite Carbide Composite Armor Plate
Magnetometric Sensor Cluster	Ladar Sensor Cluster
Oscillator Capacitor Unit	Nanomechanical Microprocessor
Particle Accelerator Unit	Nuclear Pulse Generator
Photon Microprocessor	Nuclear Reactor Unit
Plasma Pulse Generator	Plasma Thruster
Pulse Shield Emitter	Thermonuclear Trigger Unit

Noch ein Wort zur Preisbildung.
Immer wieder erscheinen im Markt (eigentlich mehr bei T1 Sachen) Endprodukte, die für den dargebotenen Preis eigentlich nicht sein dürften. Wahrscheinlich weil auch ein Teil der (Neulings-)Produzenten glaubt, dass selbst geminerte Mineralien nichts wert sind - aber eben das ist Falsch! Denn das minern selbst hatte ja Zeit gekostet in welcher man etwas anderes gewinnbringendes hätte tun können, was sich dann direkt als Preis umlegt (→ Opportunitätskosten). Es stimmt schon: Zeit ist Geld!
Zum Erfinden werden ja hauptsächlich Datacores verbraucht. Wenn diese nun um die 500k kosten, dann werden für 5 Erfindungen á 4 Datacores insgesamt 10mio ISK investiert. Und wenn zwei der Erfindungen nur erfolgreich sind, dann ist eine der entstandenen Blaupausen 5mio Wert zuzüglich eines kleinen Obolus für die eigene Tasche.
Manchmal sind solche Tiefpreise aber auch nur da, um Konkurrenten aus dem Markt zu verdrängen.

Planetare Interaktion (PI)

Hintergrund

Die Facetten von EVE sind ungeheuer vielseitig und abwechslungsreich. Jeder kann tun, wonach ihm der Sinn steht – mit dem AddOn: Tyrannis{13} ist ein weiteres großes Betätigungsfeld entstanden, die Planetare Interaktion.
Über 60‘000 Planeten sorgen in den knapp 8‘000 Sonnensystemen für ein atmosphärisches Weltraumfeeling. Lange Zeit war es den Kapselpiloten nur vergönnt die Ressourcen der Monde zu „ernten“. Nun endlich geht der Raubbau auf den Planeten weiter. Dabei ist es egal ob HiSec, LowSec, Nullsec oder Wurmlochsysteme – bis auf wenige Ausnahmen in belebten Systemen ist jeder Planet besiedelbar.
In den acht verschiedenen Planetentypen lagern jeweils die unterschiedlichsten Rohstoffe, die in Planetaren Produktionsanlagen raffineriert und verarbeitet werden. Die damit erschaffenen Güter werden zum Beispiel verwendet als Treibstoff für eine POS (→ POS), als Baumaterial von POS-Strukturen, Materialien für die T2-Produktion oder zur Herstellung von Reparaturpaste.

lernen, lernen, lernen

Wie überall in EVE kommt auch diese Sparte nicht ohne Skills aus. Um nur mal zu probieren reicht ein Rang 1 Skill auf 1 (Remote Sensing) und schon kann man mit den ersten Anlagen loslegen. Für fortgeschrittene und ernsthafte Produktion auf Planeten werden allerdings ein paar mehr Skills benötigt.

Command Center Upgrades

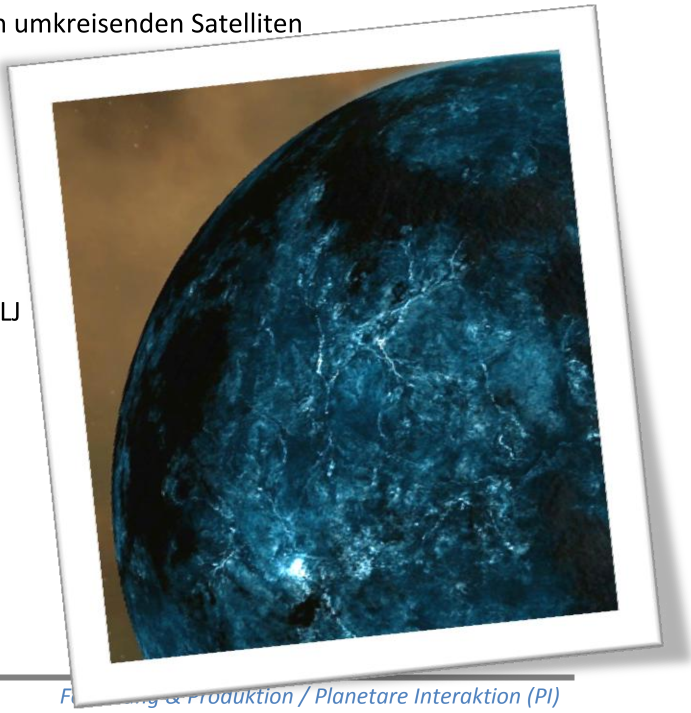
Jeder Rang in diesem Skill verbessert die Qualität der Kommandoanlage, die Ihnen zur Verfügung steht, so dass wiederum eine größere Anzahl an angeschlossenen Einrichtungen auf diesem Planeten verwaltet werden kann.

Interplanetary Consolidation

Für jeden Rang in dieser Fähigkeit können Sie eine Kommandozentrale auf einem zusätzlichen Planeten installieren. Dies ist bis zu einem Maximum von 6 Planeten möglich. Sie können nur eine Kommandozentrale pro Planet haben.

Remote Sensing

Die Fähigkeit, Sensordaten von einem einen Planeten umkreisenden Satelliten auszulesen und zu analysieren. Dies führt zu korrekt erstellten Gutachten.
Level 1: Erlaubt das Scannen innerhalb von 1 LJ
Level 2: Erlaubt das Scannen innerhalb von 3 LJ
Level 3: Erlaubt das Scannen innerhalb von 5 LJ
Level 4: Erlaubt das Scannen innerhalb von 7 LJ
Level 5: Erlaubt überall das Scannen innerhalb von 9 LJ



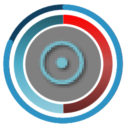
Planetology und **Advanced Planetology**

Verständnis der Planetenevolution und der Grundlagen des Ressourcenabbaus. Hilft bei der besseren Interpretation der Scanergebnisse der Planetaren Ressourcen.

Installationen

Zum bewirtschaften der Planeten werden Anlagen installiert die unterschiedliche Funktionen ausüben. Jede Installation benötigt (wie bei Schiffen oder POS) Energieversorgung und CPU.

Name	Command Center Upgrades
Basic	0
Limited	1
Standard	2
Improved	3
Advanced	4
Elite	5



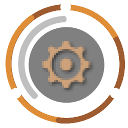
Die Grundlage einer jeden Bewirtschaftung eines Planeten ist ein Planetary Command Center (PCC). Während das Basic noch keine Skills benötigt sind die besseren nur verwendbar, wenn der Skill Command Center Upgrades gelernt wurde. Für jeden Planetentyp gibt es dabei eine eigene Sorte CC, die alle im Markt erhältlich sind. Je besser das CC umso mehr Energieversorgung und CPU liefert es. Ein installiertes CC kann mit einer ISK-Gebühr zur nächst höheren Stufe aufgewertet werden.



Die Extractor Control Unit (ECU) kontrolliert bis zu zehn Abbaugebiete in einem großen Umkreis. Mit ihr lassen sich die Rohstoffe „ernten“.



In einer Industry Facility werden die Planetarischen Materialien verarbeitet. Diese Fabriken haben eingebaute Schemata. Wenn ein Schema ausgewählt wurde, zeigt es an welche Rohstoffe es benötigt und was es dafür produziert.



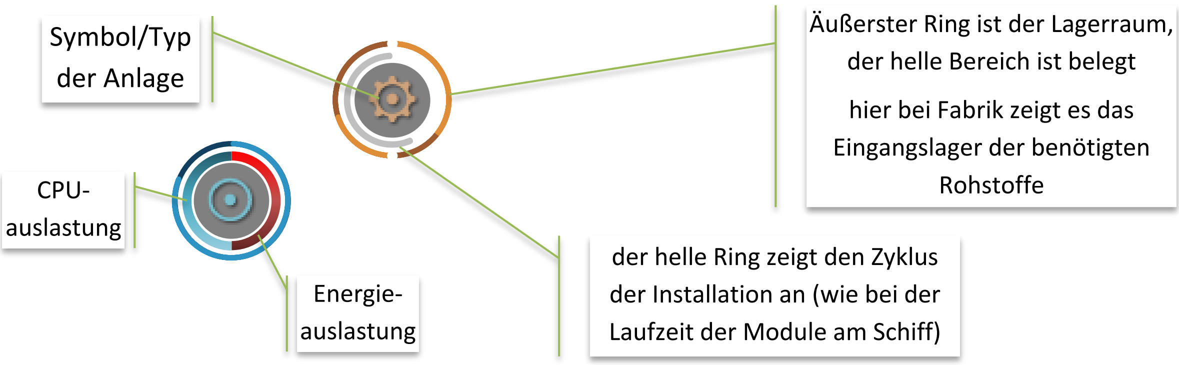


Die geringe Lagerkapazität eines Command Centers kann mit Storage Facilitys erweitert werden. Weiterhin bieten sie sich ideal als Zwischenlager der einzelnen Produktionsschritte an.



Die Alternative dazu ist das Launchpad, es hat ein großes Ladevermögen und ermöglicht es Waren zwischen Planet und All auszutauschen. Dafür ist es sehr CPU-hungrig.

Die Symbole der Installationen zeigen auf einen Blick deren Status an.



Name	Kapazität	Energie	CPU	ISK		
CC - Basic	500 m³	6.000 MW	1.675 tf	90‘000	0	CC Upgrades Skill
CC - Limited	500 m³	9.000 MW	7.057 tf	670‘000	1	
CC - Standard	500 m³	12.000 MW	12.136 tf	1‘600‘000	2	
CC - Improved	500 m³	15.000 MW	17.215 tf	2‘800‘000	3	
CC - Advanced	500 m³	17.000 MW	21.315 tf	3‘700‘000	4	
CC - Elite	500 m³	19.000 MW	25.415 tf	6‘400‘000	5	

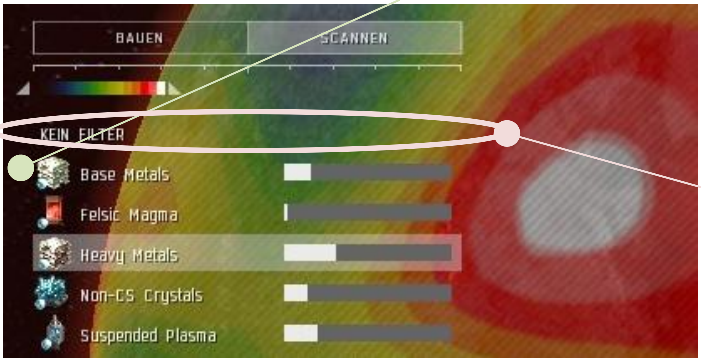
Name	Kapazität	Energie	CPU	ISK
ECU		2.800 MW	400 tf	45.000
jeder weitere Extraktorkopf		552 MW	110 tf	
Basic Industry Facility		800 MW	200 tf	75.000
Advanced Industry Facility		700 MW	500 tf	250.000
High Tech Production Plant*		400 MW	1.100 tf	900.000
Storage Facility	12.000 m³	700 MW	500 tf	250.000
Launchpad	10.000 m³	700 MW	3.600 tf	900.000

* nur auf Barren oder Temperate Planeten installierbar



Interface

Über das Rechtsklickmenü des Planeten wird der „Planeten-Modus“ gestartet. Oder alternativ über das Fenster „Ausgewählter Gegenstand“. Die erste zu installierende Struktur ist das Command Center (erhältlich im Markt) es liefert Energie und CPU für alle folgenden Installationen. Wo das CC auf dem Planeten platziert wird, ist egal – es braucht keine direkte Verbindung um andere Strukturen zu versorgen. Um es zu plazieren muss das CC im Laderaum des Schiffes sein und dies im System des gewünschten Planeten. Nach dem Klick auf „Absenden“ ist deser Planet besiedelt. Um einen guten Standort zu finden (und nicht den ganzen Planeten umrunden zu müssen) werden über das Scannermenü die Sensordaten der um den Planeten umkreisenden Satelliten ausgelesen und analysiert. Die Liste zeigt die vorhandenen Rohstoffe an, der Balken dahinter gibt einen Ansatz über deren Reichhaltigkeit. Wie in einem Wärmebild wird der Planet eingefärbt von keiner Farbe über blau, grün gelb, rot bis hin zu weiß nimmt die Reichhaltigkeit zu. Mit dem farbigen Balken kann die Anzeige eingeschränkt werden. Durch klicken und verschieben der Dreiecke links und rechts werden die minimalen und maximalen Ressourcenmengen definiert und entsprechend bunt eingefärbt.

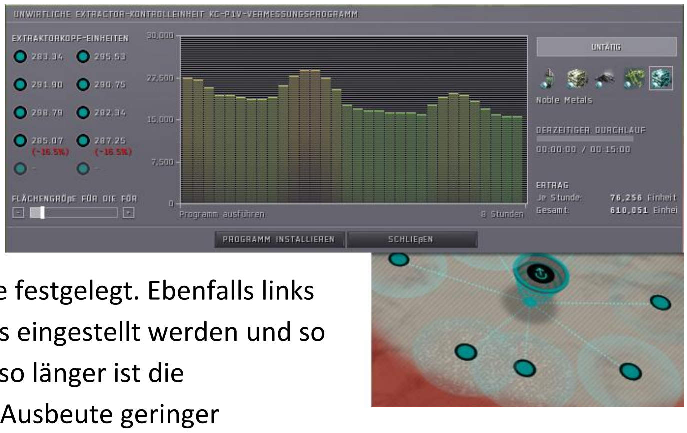


Im HiSec ist die Ressourcenverteilung eher knapp, was es nötig macht die obere Grenze zu verschieben (am abschließenden Dreieck), bis die ersten weißen Flecke auf der Planetenoberfläche auftreten.
Je weiter der Skill Planetology und Advanced Planetology fortgeschritten ist, umso gradueller und genauer werden die angezeigten Ergebnisse. Mit besserem Skilllevel von Remote Sensing kann (auch regionsübergreifend) die Mineralbeschaffenheit des Planeten überwacht werden.
Auf die weißen Vorkommen werden nun die Extraktoren gebaut. Weitere Produktionsanlagen und Silos können gleich mit gebaut und gemeinsam abgesendet werden. Jede Installation verbraucht einige Energie und CPU des CC und kostet beim Bau ISK.
Um den Warenaustausch zwischen den Installationen zu gewährleisten, ist es erforderlich Links und Routen anzulegen. Links sind gleichzusetzen mit Straßen und Routen sind die LKWs, die die Ware transportieren.

Link Upgrade Level	Transport-kapazität	CPU für 100km	PG für 100km
kein Upgrade	1.250m³	36 tf	26 MW
I - Local	2.500m³	68 tf	45 MW
II - Basic	5.000m³	109 tf	67 MW
III - Standard	10.000m³	155 tf	90 MW
IV - Improved	20.000m³	206 tf	114 MW
V - Fast	40.000m³	262 tf	140 MW
VI - Expedited	80.000m³	321 tf	166 MW
VII - Express	160.000m³	384 tf	193 MW
VIII - Advanced	320.000m³	450 tf	221 MW
IX - State-of-the-Art	640.000m³	520 tf	249 MW
X - Experimental	1.280.000m³	591 tf	278 MW

Mit Rechtsklick und „erstelle Link“ (oder Strg-klick) wird von der angeklickten Struktur ausgehend ein Link zum Ziel erstellt. Auch aus dem Baumenü des Planeten kann die Erstellung der Links gestartet werden oder per Strg+Linksklick auf ein Gebäude.
Um das Transportvermögen der Links zu erhöhen können diese aufgewertet werden (um beim Beispiel Straße zu bleiben: Ortsstraße → Landstraße → Bundesstraße → Autobahn).





Bei der ECU beginnt der ganze Produktionsprozess auf den Planeten. Mit einem Klick auf „Untersuchung“ öffnet sich ein weiteres Fenster. Dort sind rechts oben alle verfügbaren Rohstoffe des Planeten gelistet und eines davon sollte nun Ausgewählt werden. Im linken Bereich wird die Anzahl der Extraktionspunkte festgelegt. Ebenfalls links kann per Schieberegler die Größe des Abbaugebietes eingestellt werden und so direkt die Laufzeit der ECU. Je größer das Gebiet umso länger ist die Gesamtlaufzeit der Anlage im Gegenzug ist aber die Ausbeute geringer (einstellbar 1 Stunde bis 14 Tage). Die ausgewählten Extraktorköpfe können dabei in einem großen Umkreis frei bewegt werden, dabei ist nur darauf zu achten, dass die einzelnen Köpfe sich nicht überlagern, sonst senkt sich deren Ertrag (mit rotem Text hervorgehoben).
Ein Graph zeigt die geschätzte Ausbeute in den einzelnen Zyklen des Ablaufes an.
Die angezeigte geschätzte Ausbeute je Zyklus und Gesamt wird dabei auf Basis der Skills ermittelt. Erst wenn das Programm installiert wurde sieht man die tatsächlichen Werte.



Wenn das Programm geplant und installiert wurde als nächstes auf „Produkte“ der ECU wechseln. Hier muss nun eine Route festgelegt werden, bevor die ganze Produktion ins Nichts produziert wird.
Mit „Route erstellen“ und anschließendem Klick auf das Zielgebäude wählt man nur noch die zu transportierende Menge aus und vervollständigt es durch einen weiteren Klick.
Doppelklicks vereinfachen das Procedere:

- DK auf ECU scannt nach Ablagerungen
- DK auf Produkt wechselt in Routenerstellung
- DK auf Zielgebäude übernimmt Route mit maximaler Menge



In den an die ECU anschließenden Produktionsstätten wird im Auswahlmenü der jeweiligen Produktionsanlage das zu produzierende Produkt per Schema aus einer Liste ausgewählt. Nach dem Absenden erfolgt auch hier analog zu den Extraktoren das Routen des hergestellten Produktes zum Zielgebäude. Nachdem die Bergungszeit der Extraktoren ausgelaufen ist, einfach nach neuen Ablagerungen suchen und erneut die Ausbeute des Planeten aktivieren. Ein neues Routen ist für dieselbe Produktionskette nicht notwendig. Da aber mit jeder Programminstallation die entsprechende Ressource etwas erschöpft kann nötig sein die einzelnen Extraktorköpfe einer ECU neu zu platzieren.

Tyrannei

Jeder Planet beherbergt je nach Typ mehrere der 15 möglichen Rohstoffe. In der Basic Industry Facility werden diese Rohstoffe dann zu Produkten der ersten Stufe (P1) umgewandelt. Diese wiederum sind die Baumaterialien der Güter der zweiten Produktionsstufe (P2) in der Advanced Industry Facility. Zwei oder drei verschiedene Güter der P2 Materialien werden dann auch in der Advanced Industry Facility zum P3 verarbeitet. Als derzeit letzte Stufe ist die High Tech Production nur auf Barren oder Temperate Planeten möglich und benötigt drei Güter der P3 oder P3/P1-Produktion.

Barren	Gas	Ice	Lava	Oceanic	Plasma	Storm	Temperate		
B	**G**	**I**	**L**	**O**	**P**	**S**	**T**	**Rohstoff (P0)**	**Basic Industry (P1)**
X	X	X		X		X	X	Aqueous Liquids	Water
							X	Autotrophs	Industrial Fibers
X	X		X		X	X		Base Metals	Reactive Metals
X				X			X	Carbon Compounds	Biofuels
				X			X	Complex Organisms	Proteins
			X					Felsic Magma	Silicon
		X	X		X			Heavy Metals	Toxic Metals
	X					X		Ionic Solutions	Electrolytes
X		X		X			X	Micro Organisms	Bacteria
	X	X				X		Noble Gas	Oxygen
X					X			Noble Metals	Precious Metals
			X		X			Non-CS Crystals	Chiral Structures
		X		X				Planktic Colonies	Biomass
	X							Reactive Gas	Oxidizing Compound
			X		X	X		Suspended Plasma	Plasmoids

Advanced Industry (P2)	**1. Input Product P1**	**2. Input Product P1**
Biocells	Biofuels	Precious Metals
Construction Blocks	Reactive Metals	Toxic Metals
Consumer Electronics	Toxic Metals	Chiral Structures
Coolant	Electrolytes	Water
Enriched Uranium	Precious Metals	Toxic Metals
Fertilizer	Bacteria	Proteins
Gen. Enhanced Livestock	Proteins	Biomass
Livestock	Proteins	Biofuels
Mechanical Parts	Reactive Metals	Precious Metals
Microfiber Shielding	Industrial Fibers	Silicon
Miniature Electronics	Chiral Structures	Silicon
Nanites	Bacteria	Reactive Metals
Oxides	Oxidizing Compound	Oxygen
Polyaramids	Oxidizing Compound	Industrial Fibers
Polytextiles	Biofuels	Industrial Fibers
Rocket Fuel	Plasmoids	Electrolytes
Silicate Glass	Oxidizing Compound	Silicon
Super Conductors	Plasmoids	Water
Supertensile Plastics	Oxygen	Biomass
Synthetic Oil	Electrolytes	Oxygen
Test Cultures	Bacteria	Water
Transmitter	Plasmoids	Chiral Structures
Viral Agent	Bacteria	Biomass
Water-Cooled CPU	Reactive Metals	Water

Advanced Industry (P3)	1. Input Product P2	2. Input Product P2	3. Input Product P2
Biotech Research Reports	Nanites	Livestock	Construction Blocks
Camera Drones	Silicate Glass	Rocket Fuel	
Condensates	Oxides	Coolant	
Cryoprotectant Solution	Test Cultures	Synthetic Oil	Fertilizer
Data Chips	Supertensile Plastics	Microfiber Shielding	
Gel-Matrix Biopaste	Oxides	Biocells	Super Conductors
Guidance Systems	Water-Cooled CPU	Transmitter	
Hazmat Detection Systems	Polytextiles	Viral Agent	Transmitter
Hermetic Membranes	Polyaramids	Gen. Enhanced Livestock	
High-Tech Transmitters	Polyaramids	Transmitter	
Industrial Explosives	Fertilizer	Polytextiles	
Neocoms	Biocells	Silicate Glass	
Nuclear Reactors	Microfiber Shielding	Enriched Uranium	
Planetary Vehicles	Supertensile Plastics	Mechanical Parts	Miniature Electronics
Robotics	Mechanical Parts	Consumer Electronics	
Smartfab Units	Construction Blocks	Miniature Electronics	
Supercomputers	Water-Cooled CPU	Coolant	Consumer Electronics
Synthetic Synapses	Supertensile Plastics	Test Cultures	
Transcranial Microcontroller	Biocells	Nanites	
Ukomi Super Conductors	Synthetic Oil	Super Conductors	
Vaccines	Livestock	Viral Agent	

High Tech Production (P4)	1. Input Product P3	2. Input Product P3	3. Input Product P3/P1
Broadcast Node	Neocoms	Data Chips	High-Tech Transmitters
Integrity Response Drones	Gel-Matrix Biopaste	Hazmat Detection Systems	Planetary Vehicles
Nano-Factory	Industrial Explosives	Ukomi Super Conductors	Reactive Metals
Organic Mortar Applicators	Condensates	Robotics	Bacteria
Recursive Computing Module	Synthetic Synapses	Guidance Systems	Transcranial Microcontroller
Self-Harmonizing Power Core	Camera Drones	Nuclear Reactors	Hermetic Membranes
Sterile Conduits	Smartfab Units	Vaccines	Water
Wetware Mainframe	Supercomputers	Biotech Research Reports	Cryoprotectant Solution

Struktur	Eingabemenge	Typ	Ausgabemenge	Volumen	Zykluszeit
ECU		Resource R (P0)	variabel	0.01m³	variabel
Basic Industry	3.000 P0	Produkt P1	20	0.38m³	30min
Advanced Industry	2x (40 P1)	Produkt P2	5	1.50m³	60min
Advanced Industry	2x oder 3x (10 P2)	Produkt P3	3	6.00m³	60min
High Tech Industry	(40 P1) + 2x (6 P3)	Produkt P4	1	100.00m³	60min
High Tech Industry	oder 3x (6 P3)	Produkt P4	1	100.00m³	60min

CCP – Planetary Interaction Tutorialvideo

[1] [2]

Warenaustausch

Für den Warenaustausch auf einem Planeten zum Beispiel zwischen Silos, CC und Launchpad gibt es den Expresstransfer, der die Güter schnell zum Ziel transportiert. Wie gewohnt wird durch gleichzeitiges drücken der Shift-Taste der Stapel geteilt. Nach erfolgtem Transfer muss eine Abkühlzeit abgewartet werden bevor ein erneuter Transport gemacht werden kann, diese ist umso kürzer, je weiter der Link Ausgebaut ist.





Auf Interplanetarer Ebene gibt es zwei Möglichkeiten Waren zu befördern.
Jedes Command Center kann einen Container per Rakete ins All schießen. Anschließend ist im Logbuch unter dem Reiter „Planetarische Starts“ dieser gelistet und lässt sich per Rechtsklickmenü zirka fünf Tage lang anwarpen.



Die zweite Möglichkeit ist ein installierter Spaceport. Das um den Planeten orbitende Zollamt kann die Waren aus und in den Spaceport transferieren. Das Customs Office lässt sich wie ein Container im All zugreifen und so die beförderten Waren entnehmen oder die zu transportierenden Güter reinlegen. Im Im-Exportfenster sieht man links den Lagerplatz des Zollamtes (Custom Office, CO) und rechts das ausgewählte Launchpad.
Per Drag&Drop lassen sich die Güter einfach herumschieben – auch hier hilft die gedrückte Shift-Taste beim Teilen der Stapel. Mit klick auf „Transfer“ wird der Transport abgeschlossen, dabei werden Steuern fällig: HiSec 10%; Interbus: 17%; POCO: beliebig
Steuern, von was? Die Steuern basieren auf den tatsächlichen Marktaktivitäten vom Oktober 2013.

P0 =	5 ISK
P1 =	400 ISK
P2 =	7'200 ISK
P3 =	60'000 ISK
P4 =	1'200'000 ISK



Zollstationen

Im HiSec überwacht CONCORD über die Zollämter. Alle anderen Zollämter (Lowsec & Nullsec) wurden mit dem AddOn: Crucible{16} in die Hand von Interbus (eine NPC-Corporation) übergeben. Diese können ohne Ansehensverlust von jedem abgeschossen und durch eigene ersetzt werden.
Zusätzlich sind ab AddOn: Rubicon{20} auch die Custom Offices im HiSec für alle Freigegeben. Das heißt diese wurden auch Interbus übertragen und können abgeschossen und durch eigene ersetzt werden. Diese Custom Offices im HiSec haben aber zusätzlich zu den einstellbaren Steuern noch eine feste NPC-Steuer von 10%, die mit dem Skill **Custom Code Expertise** auf maximal 5% (mit CCE auf Level 5) gesenkt werden kann.

Das eigene Customs Office wird dabei in zwei Schritten aufgestellt. Zuerst wird das „Customs Office Gantry“ in der Nähe eines Planeten verankert. Die Blaupausen (nur Kopien) dafür bekommt man im Concord-LP-Shop für 6‘000LP und 20mio ISK (oder im Faction-Miliz-LP-Shop für den halben Preis). Die zum Bau benötigten Materialien sind P4-Güter der PI. Um das eigentliche Customs Office zu erhalten muss dieses verankerte Gantry upgegradet werden, dazu müssen weitere P4-Materialien in dessen Laderaum gelegt werden und nur einen Klick später ist die eigene Zollstation fertig.
Die Zwischenstufen wie BPC oder Gantry können natürlich auch im Markt/Verträge gehandelt werden.

Über die Konfiguration einer Zollstation kann eingestellt werden, wann diese aus dem Reinforced kommen soll – Reinforced ist eine Cooldownzeit, in der keine Angriffe auf diese Struktur möglich sind. Weiterhin kann für jede Ansehenstufe ein eigener Steuersatz oder gleich ganz ausgeschlossen werden. Im Falle eines Angriffes bekommt die Besitzercorp bei 99% Schildstatus eine entsprechende Angriffsmail. Sollten die Schilde unter 25% fallen beginnt der Reinforced-Modus der Struktur und endet am Folgetag der angegebenen Zeit (mindestens aber 24h). Damit ist gewährleistet dass die angegriffene Corp/Ally entsprechende Gegenmaßnahmen einleiten kann.
Das Zollamt gehört immer einer Corporation, aber der Besitz kann auf eine andere Corp übertragen werden.



[1,de] [2,de] [3]

Tipps

Bei den Planeten gibt es keinerlei Begrenzungen. JEDER kann ein und denselben Planeten bewirtschaften. Aber Ressourcen sind begrenzt – je mehr eine Mine ausbeuten, umso geringer die Ausbeute für alle. Installationen anderer Pod-Piloten können eingeblendet und per Rechtsklickmenü direkt angesprochen werden.

- Je niedriger der Security-Status des Systems, umso reichhaltiger die Ressourcenquellen
- Versorgungswege kurz halten (PG/CPU-Verbrauch)
- Routen lassen sich auch über andere Gebäude leiten
- Transport zum Planeten nur über Launchpad möglich
- Produktionszwischenschritte immer über ein Silo routen (wenn Zwischenlager der Produktions-einrichtungen voll sind und eine neue Fuhre Ware kommt, geht diese sonst verloren)
- Doppelklicks vereinfachen das Routen
- ein installiertes (ECU)Programm kann auch unterbrochen werden

POS

Mit player-owned starbase/structure meint man eine Vielzahl an Strukturen die man als EVE'ler selbst installiert und verwaltet. Die Basis bildet hier ein Tower der eine gewisse Anzahl an CPU und PG mitbringt und ähnlich den Schiffen mit weiteren Modulen ausgerüstet werden kann. Die erwähnten Module bieten eine breite Palette an Verwendungsmöglichkeiten für die POS sei es als Forschungsplattform, (erweiterte) Produktionseinrichtung, militärische Basis oder als Industriepark. POSsen stehen IMMER an Monden, deshalb ist es ratsam besonders in Systemen mit Sicherheitsstatus unter 0,5 nie an irgendwelche Monde zu fliegen, es sei denn, man weiß was man tut.

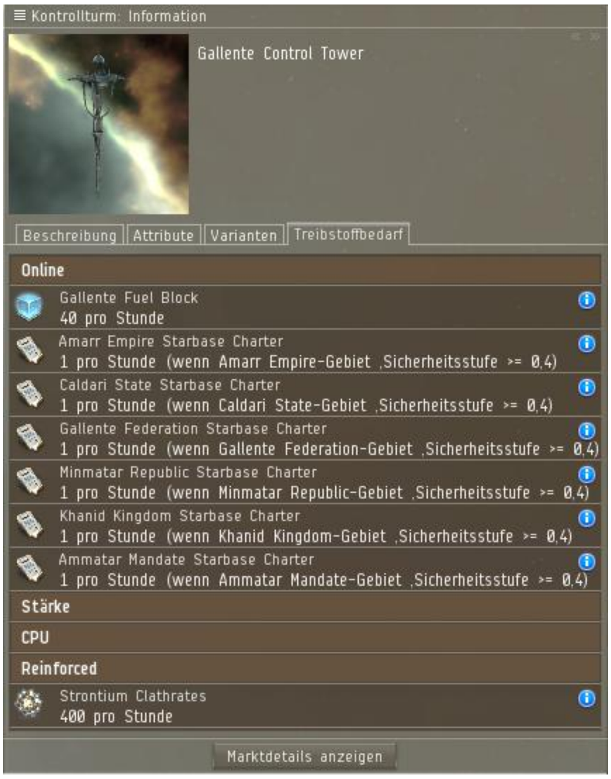
Tower

Den Tower, der das Grundgerüst des ganzen darstellt, gibt es in drei verschiedenen Größen und von jeder der vier Fraktionen. Weiterhin gibt es noch Tower der jeweiligen Piratenfraktion, diese benötigen dann zum Unterhalt weniger Treibstoff.
Der Aufbau des Towers unterliegt einigen Restriktionen, so dürfen in Systemen mit Sicherheitsstatus von 0,8 und höher gar keine verankert werden. Ab 0,4 und tiefer gibt es keine Einschränkungen. Für alles was dazwischenliegt braucht die Corp, die den Tower stellen will entsprechendes Ansehen zu der Fraktion die über das Gebiet herrscht. Das benötigte Ansehen ist das 10-fache des Sicherheitsstatus des Systems - also in einem 0,5er System braucht man 5,0 Ansehen zur Fraktion (Anmerkung: die Angaben Ingame sind gerundete Werte, korrekte Werte können über die EVE-Tabellen ausgelesen werden oder über Tools wie DotlanMaps).
Die Tower geben je Fraktionszugehörigkeit auch unterschiedliche Boni auf installierte Module.

Amarr	50% Bonus auf die optimale Reichweite von Energy Sentrys
	25% Bonus auf die Schadenswirkung von Energy Sentrys
	50% Bonus auf die Kapazität von Warenlagern
Caldari	25% Bonus auf die Feuergeschwindigkeit von Raketenbatterien
	50% Bonus auf die Geschwindigkeit von Raketen
	75% reduzierte Zeit für Zielwechsel von ECM Jammer-Batterien
Gallente	25% Bonus auf die Schadenswirkung der Hybrid Sentrys
	100% Bonus auf die Kapazität von Warenlagern
Minmatar	50% Bonus auf die optimale Reichweite von Projectile Sentrys
	50% Bonus auf die Falloff-Reichweite von Projectile Sentrys
	25% Bonus auf die Feuergeschwindigkeit von Projectile Sentrys

Damit Corporations und Allianzen nicht das ganze All mit Towern zupflastern, gibt es eine Begrenzung von 1 Tower je Corp je System am Tag und maximal 5 Tower je Allianz je Tag.
Die Begrenzung auf fünf Tower je Tag hat zusätzlich noch den nützlichen Nebeneffekt, dass die Kämpfe im gesetzeslosen Raum (0.0) nicht allzu statisch werden.

Wie weiter oben erwähnt wird zur Aufrechterhaltung der Funktionen Treibstoff benötigt, dieser wird zum Teil aus Eis gewonnen das mit entsprechender Ausrüstung in ebensolchen Eisfeldern abgebaut werden kann. Der restliche Teil des Sprits ist per Planetare Interaktion herstellbar (→ Planetare Interaktion (PI)). In Systemen mit Sicherheitsstatus von 0,5 und höher werden zusätzlich Erlaubnisscheine, sogenannte Starbase Charters (erhältlich in LP-Shops), der jeweiligen Fraktion benötigt.
Um das „tanken“ einer POS einfacher zu machen, wurde mit dem AddOn: Crucible{16} die Treibstoffblöcke eingeführt. Diese „Fuel Blocks“ gibt es von jeder der vier Hauptfraktionen und wird für die jeweilige POS benötigt.



40Stk Fraktion Fuel Block	
Coolant	8
Enriched Uranium	4
Heavy Water	158
Liquid Ozone	158
Mechanical Parts	4
Oxygen	21
Helium Isotopes (Amarr)	420
Oxygen Isotopes (Gallente)	420
Hydrogen Isotopes (Minmatar)	420
Nitrogen Isotopes (Caldari)	420
Robotics	1

abbaubar (Ice)
Planetare Interaktion
LP-Shop

Treibstoffverbrauch	small/h	medium/h	large/h
Fraktion Fuel Block	10	20	40
Strontium Clathrates	100	200	400
Starbase Charter (sec >= 0,5)	1	1	1

Die Blöcke werden dabei mit einer Blaupause produziert, die normal im (NPC)Markt erhältlich ist und je Durchlauf 40 Blöcke herstellt.

Hier eine Liste mit den Towern der vorhandenen Piratenfraktionen inklusive ihrer Einsparung an Blöcke:

Amarr	Caldari	Gallente	Minmatar
			
Blood (-10%) Dark Blood (-20%) Sansha (-10%) True Sansha (-20%)	Guristas (-10%) Dread Guristas (-20%)	Serpentis (-10%) Shadow Serpentis (-20%)	Angel (-10%) Domination (-20%)

Kraftfeld

Da der Tower die Basis darstellt, bietet dieser auch unzählige Einstellungsmöglichkeiten.
Direkt nach dem Verankern und Einschalten (onlinen) ist der erste Reiter dringendst empfohlen, denn nur mit eingegebenen Kraftfeldpasswort wird ein ForceField (FF) erzeugt und hindert zukünftig alle nicht Corp/Allianzeigenen Schiffe am einfliegen in die POS.
An jedem Schiff in dem man sitzt kann man per RK und „Passwort für Starbase-Kraftfeld eingeben...“ ein Kennwort eingeben, wenn es das korrekte ist kann man ungehindert das Kraftfeld der POS passieren.
Diese Eingabe wird Serverseitig pro Charakter gespeichert und verlischt mit der Eingabe eines neuen.

Das Kraftfeld ist nicht mit dem Shield des Control Tower zu verwechseln. Ein Tower ohne Kraftfeld (offline oder ohne gesetztes Passwort) hat immer noch Shield HP.

Verteidigung

In den Angriffseinstellungen der POS kann festgelegt werden wie aggressiv sich die angebaute Kriegsmaschinerie verhält. Beim Setzen durch Ansehen ist das Standing zur Corp gemeint – individuelles Ansehen zu einzelnen Charakteren reicht nicht aus (ACHTUNG: Standings wirken erst nach folgender DT).
Im zweiten Punkt bei Sicherheitsstatus ist der Sicherheitsstatus der jeweiligen Chars gemeint.
„Attack if Agression" („Gegenangriff im Angriffsfall") ist mit Vorsicht zu genießen! JEDER, der einen kriminal-Counter hat wird von der POS angegriffen.
Über die Optionsflächen Corp/Allianz kann ebensolchen Mitgliedern der Einflug in das Kraftfeld gewährt werden. Sollte der Haken für Corpmember fehlen, so können nur der CEO und die Direktoren die POS benutzen.

Strukturen

Die Liste der Strukturen gibt die Möglichkeit alle in der Nähe vorhandenen Strukturen zu Ver-/Entankern oder Ein- und Auszuschalten. Der Unterreiter „Zugriff" schaltet verankerte Module im Einzelnen für verschiedene vergebbare Rollen frei.
Kampfrelevante Strukturen sind in einer separaten Registerkarte noch einmal aufgeführt und wer diese gerade kontrolliert. Der Skill Starbase Defense Management erlaubt je Skillstufe eine solche Struktur zu kontrollieren. Über dieses Menü lässt sich dieser Kontrollmodus starten, alternativ auch über direkten RK auf die gewünschte Struktur. Kontrollierbar sind z.B. Turrets, Webifier, Dampener, Scrambler, ...
Wenn die Allianz ein Sprungnetzwerk unterhält ist dieses unter „Sprung-Brücken" (Jump Bridges) aufgeführt.
Die Liste der Kontrolltürme zeigt alle Tower der eigenen Corp auf.

Prozesse

Der Reiter Prozesse zeigt zum einen den Spritverbrauch und die aktuelle Füllung an und in einem weiteren Reiter die am Tower laufende Produktion (→ Reaction).

Reinforced

Reinforced ist der Schutzmodus des Towers. Sollte im Angriffsfalle der Schild der POS soweit runtergeschossen werden, dass er die 25%-Marke unterschreitet beginnt der Reinforced. Die Menge an Strontium im entsprechenden Lager des Towers bestimmt die Dauer des Reinforcedmodus. Die maximale Dauer ist 1 Tag und 16 Stunden (mit Sovereignty bis zu 2 Tage 7 Stunden), wenn man den Angriff auf die POS noch mitbekommt kann man mit entnehmen/auffüllen des Strontiums die Dauer manipulieren.
Innerhalb dieser Zeit ist der Tower nicht aufschaltbar und somit unangreifbar. Das gibt für die Verteidiger die Möglichkeit bis zum Ende des Reinforced genügend Defense aufzubringen. Alle Module die CPU benötigen gehen offline, außerdem kann kein solches Modul ver-/entankert werden. Allerdings ist es gestattet alle Strukturen die keine CPU benötigen einzuschalten und zu verankern.
Sollte es den POS-Besitzen gelingen genügend Verteidigung aufzubringen und den Tower wieder mit Schild aufzupumpen, so lassen sich ab 50% Schild wieder alle Strukturen nach Belieben aktivieren/entankern/verankern.

Industrie

Eine POS lässt sich mit unterschiedlichsten Arrays zur Produktionsbasis ausbauen und deckt dabei alle Felder ab die auch auf NPC-Stationen zu finden sind. Teilweise muss man sich auf eine bestimmte Sparte konzentrieren oder auf mehrere POSsen aufteilen, im Gegenzug dafür profitiert man von kürzeren Durchlaufzeiten, die einen Wettbewerbsvorteil bringen können.

Forschung

Die Forschung, also das verbessern von Blaupausen, ist an einer POS wesentlich effizienter zu erledigen. Hinzu kommt das man nicht erst auf eine freie Einrichtung der NPC-Anlagen warten muss, die zum Teil auf Wochen im Voraus ausgebucht sind.
Drei verschiedene Labore decken alle Forschungsfelder ab.

Labor / Slots	Mobile Laboratory		Advanced Mobile Laboratory		Experimental Laboratory		Hyasyoda Mobile Laboratory	
	Faktor	Anzahl	Faktor	Anzahl	Faktor	Anzahl	Faktor	Anzahl
ME-Forschung	0,75	3	0,75	2			0,75	4
PE-Forschung	0,75	3					0,75	4
Kopieren	0,75	1	0,65	3				
Erfinden	0,5	5	0,5	2			0,5	6
Reverse-Engineering					1	3		

Der Faktor gibt die Geschwindigkeit an. Also ein Kopierauftrag im Advanced Lab in Auftrag gegeben ist wesentlich schneller erledigt als in einem normalen Lab oder gar einer NPC-Station.
Das Experimental Lab ist nur für das Revers-Engineering und wird für die Erzeugung von T3-BPCs gebraucht.

Produktion

Etliche Strukturen stehen zur Verfügung um nahezu alles an einer POS zu bauen.

Advanced Large Ship Assembly Array
(1 Slot; Zeit: 0,75; Material: 1,1)
Für alle größeren T2-Schiffe wie BlackOps, Marauder aber auch für Jump Freighter.

Advanced Medium Ship Assembly Array
(1 Slot; Zeit: 0,75; Material: 1,1)
T2-Schiffe von mittlerer Größe werden hier fabriziert. Darunter fallen Logistic-, Heavy Assault-, Recon- und Heavy Interdictor Cruiser als auch Commandships.

Ammunition Assembly Array
(5 Slots; Zeit: 0,75; Material: 1)
Jegliche Munition wie Missiles, Hybrid, Projektil und Frequenzkristalle werden hier hergestellt sowie Fuel-Blocks.

Advanced Small Ship Assembly Array
(1 Slot; Zeit: 0,75; Material: 1,1)
Alles was in die kleinsten Gattungen der Schiffe fällt und zu T2 gehört wird hier produziert. Interceptoren, Assault Frigates, Covert Ops, Stealth Bombers, Electronic Attack Frigates und Interdictoren gehören dazu.

Capital Ship Assembly Array
(1 Slot; Zeit: 0,75; Material: 1)
Für die größten aller Schiffe, den Capitals, wird dieses Array benötigt. um es verankern zu können wird System Sovereignty verlangt.

Component Assembly Array
(10 Slots; Zeit: 0,75; Material: 1)
Komponenten die zur erweiterten Produktion verwendet werden kann hier hergestellt werden. Capitalkomponenten genauso wie Tech II und Tech III Komponenten sowie Fuel-Blocks.

Drone Assembly Array
(8 Slots; Zeit: 0,75; Material: 1)
Alle Drohnen (außer Fighter) werden hier erschaffen.

Equipment Assembly Array
(6 Slots; Zeit: 0,75; Material: 1)
Effizienter als das Rapid Equipment, dafür aber etwas langsamer
produziert werden hier alle möglichen Module und Items.

Large Ship Assembly Array
(3 Slots; Zeit: 0,75; Material: 1)
Große Schiffe wie Battleship, Frachter und Industrial Command (Orca) werden hier gebaut.

Medium Ship Assembly Array
(5 Slots; Zeit: 0,75; Material: 1)
Hergestellt werden hier alle Schiffe der medium Größe, also Cruiser und Battlecruiser.

Rapid Equipment Assembly Array
(5 Slots; Zeit: 0,65; Material: 1,2)
Mit mehr Materialaufwand können hier Module in noch kürzerer Zeit produziert.

Small Ship Assembly Array
(10 Slots; Zeit: 0,75; Material: 1)
Alle kleineren Schiffe wie Fregatten und Destroyer, aber auch Fighter entstammen diesen Produktionslinien.

Subsystem Assembly Array
(3 Slots; Zeit: 1; Material: 1)
Die einzige Möglichkeit Subsysteme und Hüllen der T3-Klasse herzustellen bietet dieses Array.

X-Large Ship Assembly Array
(3 Slots; Zeit: 0,75; Material: 1)
Battleships, Carrier, Dreadnoughts, Freighter, Industrial Command (Orca) und Capital Industrials (Rorqual) können hier gebaut.

[1]

Refinen

Wenn die nächste Station oder Outpost etliche Sprünge entfernt sind und man trotzdem an Mineralien der Erze herankommen möchte, so bieten die Refining Arrays diese Möglichkeit. Sie können in Systemen ab Sicherheitsstatus von 0,3 und niedriger verankert werden.
Das einfachste und billigste **Refining Array** hat einen Ertrag von 0,35 und raffiniert maximal 40k m³ in einer Stunde.
Besser kommt man wenn man gleich das bessere **Medium Intensive Refining Array** verwendet. Hier passen zwar nur 25k m³ rein, aber diese werden in 90 Minuten mit einem Ertrag von 0,75 veredelt.
Mit 200k m³ ist das **Intensive Refining Array** das Array mit dem größten Volumen und es veredelt mit Ertrag von 0,75 in zwei Stunden den Inhalt.
Eine mit Refining Array ausgestattete POS ist meist schon gut ausgelastet, sodass weitere Module schwerer zu fitten sind.
Die maximale Effizienz ist dabei immer der angegebene Wert. Schlechtere Skills verringern diesen Wert nur noch. Den Veredelungsprozess sollte nur jemand starten, der Refinery Efficiency auf Level 5 hat.

Reaction

Für die erweiterte Produktion, also T2, T3 und Drogen, werden Materialien benötigt die nicht auf den herkömmlichen Weg zu beschaffen sind, also durch Erzabbau oder Produktion per Blaupause.



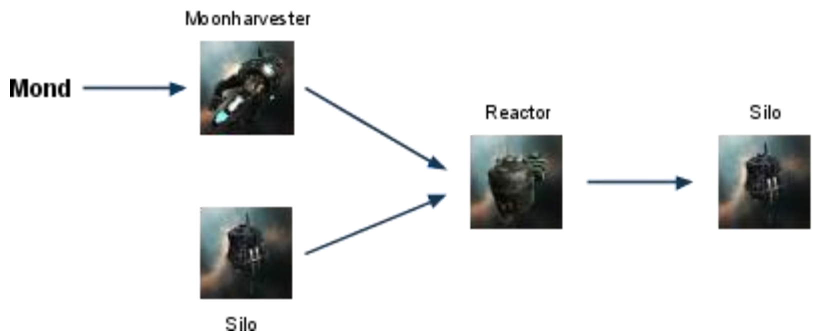
Einige Monde in EVE beherbergen Ressourcen, die Mondmaterialien (Raw Materials), die in Systemen mit Sicherheitsstatus von unter 0,3 abgebaut werden können. Durch scannen kann ermittelt werden ob und welche das sind (→ Mondanalyse). Ein verankerter Tower gibt die im Mond enthaltenen Materialien im "Produktions"-Tab auch an.

In der Reaktionskette stellt der Reactor die Basis dar, dieser wird mit einem „Rezept" gefüttert – eine Art Blueprint die besagt was die Ein- und Ausgangsmaterialien sind.

Ausgabestation ist immer ein Silo. Als Eingänge können sowohl Silos als auch die Moon-Harvester fungieren. Unterschiedliche Silotypen sind für die verschiedenen Typen an Materialien vorgesehen.

Im Beispiel wird ein Normales Silo (für das Pyerite), zwei Biochemische Silos (für die Gase) und ein Hybrid Polymer Silo (für das Endprodukt) benötigt. Ist alles Benötigte Verankert, das Rezept im Hangar und der Typ jedem Silo zugewiesen, kann per einfachen Drag&Drop von Ausgang nach Eingang die Kette erstellt werden. Mit einem Klick auf "Anwenden" wird die Gültigkeit überprüft und übernommen. Damit Materialien in Silos entnommen oder eingegeben werden können müssen diese für den Vorgang offline sein.

Simple Reaction ist die Vorproduktion zur **Komplex Reaction**, die an Monden gewonnene Mineralien verwendet um dann die Baumaterialien für T2 Produkte zu liefern. Über **Alchemie**, eine Ressourcen fressendere Vorproduktion, können auch Materialien für die Komplexe Reaction erzeugt werden.



Zur „Bedienung" der folgenden Übersicht:

Ein Mond liefert je Zyklus (1h) 100 Einheiten einer bestimmten Ressource (Raw Material). In Verbindung mit einem zweiten Mondmaterial werden je Zyklus 200 Einheiten eines Processed Material erstellt. Diese wiederum werden zu gleichen Teilen gemischt um die Advanced Materialien zu erhalten, die je nach Typ unterschiedliche Ausgabemengen haben.

Beispiel:

In einem Simple Reactor werden je Stunde die Rohmaterialien (Raw-Materials) *Hydrocarbons* (100Stk) und *Silicates* (100Stk) zu 200 Einheiten *Carbon Polymers* verarbeitet.

Mit einem Complex Reactor wird dieses Zwischenprodukt (Processed Material) mit *Platinum Technite* kombiniert um 3000 Einheiten des Advanced Materials *Fullerides* zu erhalten.

																				Alchemie						Raw	je Zyklus
Atmospheric Gases																	100									Atmospheric Gases	100
Cadmium	100			100									100							100	100				100	Cadmium	100
Caesium	100															100										Caesium	100
Chromium									100							100		100					100		100	Chromium	100
Cobalt				100																						Cobalt	100
Dysprosium					100		100																			Dysprosium	100
Evaporite Deposits			100												100		100									Evaporite Deposits	100
Hafnium							100												100		100					Hafnium	100
Hydrocarbons		100																								Hydrocarbons	100
Mercury					100						100									100				100		Mercury	100
Neodymium								100			100															Neodymium	100
Platinum									100			100		100								100		100		Platinum	100
Promethium										100			100													Promethium	100
Scandium						100																				Scandium	100
Silicates		100	100												100											Silicates	100
Technetium												100														Technetium	100
Thulium								100																		Thulium	100
Titanium																		100								Titanium	100
Tungsten														100												Tungsten	100
Vanadium						100				100									100			100	100			Vanadium	100
	200	**200**	**200**	**200**	**200**	**200**	**200**	**200**	**200**	**200**	**200**	**200**	**200**	**200**	**200**	**200**	**200**	**200**	**200**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**		
Processed	Caesaruim Cadmide	Carbon Polymers	Ceramic Powder	Crystalite Alloy	Dysporite	Fernite Alloy	Ferrofluid	Fluxed Condensates	Hexite	Hyperflurite	Neo Mercurite	Platinum Technite	Prometium	Rolled Tungsten Alloy	Silcon Diborite	Solerium	Sulfuric Acid	Titanium Cromide	Vanadium Hafnite	Unrefined Dysporite	Unrefined Ferrofluid	Unrefined Fluxed Condensates	Unrefined Hyperflurite	Unrefined Neo Mercurite	Unrefined Prometium		
																										Advanced	
Crystalline Carbonide		100		100																						Crystalline Carbonide	10.000
Fermionic Condensates	100				100			100					100													Fermionic Condensates	200
Fernite Carbide			100			100																				Fernite Carbide	10.000
Ferrogel							100		100	100			100													Ferrogel	400
Fullerides		100										100														Fullerides	3.000
Hypersynaptic Fibers					100											100			100							Hypersynaptic Fibers	750
Nanotransistors											100	100					100									Nanotransistors	1.500
Phenolic Composites	100														100				100							Phenolic Composites	2.200
Sylramic Fibers			100						100																	Sylramic Fibers	6.000
Titanium Carbide															100			100								Titanium Carbide	10.000
Tungsten Carbide														100			100									Tungsten Carbide	10.000

Die 6 Reaktionen die Unrefined Materialien herstellen werden auch als Alchemie bezeichnet. Durch erhöhten Verbrauch von niederwertigerem Rohmaterial können Unrefined Materialien von wertvolleren Zwischenprodukten hergestellt werden. Diese Materialien können auf jeder Station mit Refiningservice refinert werden. Dabei kommen nicht nur 5 Einheiten des Namensgebenden Materials, sondern auch teilweise ein paar Einheiten der eingegebenen Rohmaterialien:

Unrefined Dysporite	95	Mercury
Unrefined Ferrofluid	95	Hafnium
Unrefined Fluxed Condensates		
Unrefined Hyperflurite	95	Vanadium
Unrefined Neo Mercurite	95	Mercury
Unrefined Prometium	95	Cadmium

	Pure Blue Pill Booster	Pure Crash Booster	Pure Drop Booster	Pure Exile Booster	Pure Frentix Booster	Pure Mindflood Booster	Pure Sooth Sayer Booster	Pure X-Instinct Booster	Standard Blue Pill Booster	Standard Crash Booster	Standard Drop Booster	Standard Exile Booster	Standard Frentix Booster	Standard Mindflood Booster	Standard Sooth Sayer Booster	Standard X-Instinct Booster	Improved Blue Pill Booster	Improved Crash Booster	Improved Drop Booster	Improved Exile Booster	Improved Frentix Booster	Improved Mindflood Booster	Improved Sooth Sayer Booster	Improved X-Instinct Booster	Strong Blue Pill Booster	Strong Crash Booster	Strong Drop Booster	Strong Exile Booster	Strong Frentix Booster	Strong Mindflood Booster	Strong Sooth Sayer Booster	Strong X-Instinct Booster
Garbage	20	20	20	20	20	20	20	20																								
Water									100	100	100	100	100	100	100	100																
Oxygen																	100		100			100		100								
Spirits																		100		100	100		100									
Hydrochloric Acid																									100	100	100	100	100	100	100	100
Amber Mykoserocin	40								20																							
Azure Mykoserocin							40																									
Celadon Mykoserocin				40																												
Golden Mykoserocin		40																														
Lime Mykoserocin					40																											
Malachite Mykoserocin						40																										
Vermillion Mykoserocin								40																								
Viridian Mykoserocin			40																													
Amber Cytoserocin																																
Azure Cyterocin															20																	
Celadon Cytoserocin												20																				
Golden Cytoserocin										20																						
Lime Cytoserocin													20																			
Malachite Cyterocin														20																		
Vermillion Cytoserocin																20																
Viridian Cytoserocin											20																					
Standard Blue Pill Booster																	15	15											15			
Standard Crash Booster																	15	15												15		
Standard Drop Booster																			15	15											15	
Standard Exile Booster																			15	15												15
Standard Frentix Booster																					15	15				15						
Standard Mindflood Booster																					15	15			15							
Standard Sooth Sayer Booster																							15	15				15				
Standard X-Instinct Booster																							15	15			15					
Improved Blue Pill Booster																									12							
Improved Crash Booster																										12						
Improved Drop Booster																											12					
Improved Exile Booster																												12				
Improved Frentix Booster																													12			
Improved Mindflood Booster																														12		
Improved Sooth Sayer Booster																															12	
Improved X-Instinct Booster																																12
	30	30	30	30	30	30	30	30	15	15	15	15	15	15	15	15	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
Water									95	95	95	95	95	95	95	95																
Oxygen																	95		95			95		95								
Spirits																		95		95	95		95									
Hydrochloric Acid																									95	95	95	95	95	95	95	95

Mit der **Chemical Reaction** werden die Rohstoffe für den Bau von Drogen hergestellt, gewonnen aus abbaubaren Gaswolken. Die Simple Version dieser Reaktion stellt dabei die Rohstoffe für die im HiSec geduldeten Drogen her, mit der Komplexen Reaktion werden die Materialien für die wesentlich stärkeren und im Empire verbotenen hergestellt. Die stärkeren Versionen benötigen immer jeweils ihre schwächeren Varianten als Eingangsmaterial. Teilweise kommen auch hier anteilsmäßig die eingegebenen Rohstoffe zurück.

Die Polymer-Reaktion bringt die Materialien für die T3-Produktion hervor und verwendet dafür Gase, die nur in Wurmlochsystemen gefunden werden können, als auch eine geringe Menge an Mineralien. Für jede der Reaktionen ist zu beachten dass die Moonharvester und Reaktoren nur in Systemen mit Sicherheitsstatus 0,3 und tiefer verwendet werden können.

Defense

Waffen

Von Projektil, Laser und Hybridwaffen gibt es je Größe (small, medium, large) die jeweilige Nah- und Fernkampfwaffe. Jede dieser Waffen wird mit Munition bestückt die eine Ladungsgröße größer ist als die Waffe, also in Small kommt medium Munition, in Medium large Munition und in Large landet die XL-Munition.
In der Caldariklasse gibt es Cruise Missile Battery, Torpedo Battery und Citadel Torpedo Battery. Diese machen zwar enormen Schaden benötigen aber zum installieren CPU, was allerdings auch bedeutet das diese Angriffswaffe offline geht wenn der Tower in den Reinforced geschossen wurde.

Hardener

Wie für Schiffe gibt es auch für POSsen Hardener, die die Resistenzen des POS-Schildes erhöhen und es so dem Gegner erschweren die POS abzuschießen.

EW

Die breite Palette an Electronic Warfare wurde auch für POS nachgebildet.
So verlangsamt eine Webifier Battery den Gegner, eine Scrambler Battery hindert am warpen, Dampener Battery erhöht Aufschaltzeit und -reichweite, Jammer machen blind und Neutralisatoren vernichten den Cap des Ziels

Support

Allianzen, die ein ganzes System ihr Eigen nennen (Sovereignty), haben durch einige Module die Möglichkeit ihre Infrastruktur auszubauen und zu stärken.
Cynosural Generatoren öffnen Sprungmarken für alliierte Schiffe der Capitalklasse.
Im Gegensatz dazu verhindert ein Cynosural System Jammer das solche Module aktiviert werden können und hindern damit eine Gegnerische Armada am Einfliegen.
Mittels Jump Bridge können zwei POSsen innerhalb der Reichweite vernetzt werden und geben fortan die Möglichkeit zwischen beide Systeme instant zu reisen.
Von einigen Modulen wie den Waffen oder einigen EW-Systemen gibt es auch Factionvarianten die weniger Ressourcen vom Tower beanspruchen oder/und effizienter arbeiten.

Sonstiges

Weitere nennenswerte Module für eine POS sind das **Corporate Hangar Array**, welches 1,4mio m³ Stauraum für Items aller Art bietet (Insidertipp: das **XL-Ship Assembly** hat 18mio m³ Lagervolumen und braucht nur unwesentlich mehr Ressourcen).
Im **Ship Maintenance Array** können Schiffe eingelagert werden die (entpackt) ein Gesamtvolumen von 20mio m³ beanspruchen dürfen. Das erweiterte **Capital Ship Maintenance Array** hat 155mio m³ Abstellfläche zur Verfügung.
Die Corp Hangare, Labore und Produktionseinrichtungen besitzen die übliche Corp-7-Hangar-Einteilung, welche sich an den Rechten und Regeln der definierten Corpbüros richten. Die Schiffshangare haben nur eine große Abteilung und können Allianzweit zur Nutzung freigegeben werden, also zum ein- und auslagern von Schiffen. Die Hangare mit den sieben Abteilungen können zwar für die Allianzmitglieder freigegeben werden, aber nur um Items darin abzulegen. Allianzkollegen haben keinerlei Einsicht in diese Abteilungen.

Für viele Corpmember bietet sich noch das Personal Hangar Array an. Diese Struktur bietet jeden einzelnem Corpmember einen Lagerplatz von bis zu 50‘000 m³. Dabei kann kein Char auf den Lagerbereich anderer Member zugreifen (wie auf Stationen oder Custom Offices). CEO und Direktoren können allerdings Einsicht nehmen was dort gelagert ist – nur Einsicht, kein Zugriff.

Aufbau

Die Gründe für den Betrieb einer POS können unterschiedlicher Natur sein (diverse Einsatzbereiche wurden ja bereits genannt) und so differenziert sind auch die Anschaffungskosten. Manch einer möchte klein anfangen und probiert sich mit einer Small oder Medium POS, andere wissen um die Nutzung eines Large Towers und wiederum andere denken weiter in die Zukunft und scheuen nicht die höheren Anschaffungskosten einer Factionpos, nur um auf lange Sicht von geringeren Spritkosten zu profitieren.

Nachdem man genügen Zeit (und Geld) in die Vorbereitungen gesteckt, alle zu installierende Module besorgt und hoffentlich nicht den Treibstoff in ausreichender Menge vergessen hat kann es losgehen. In einem Indu landet der Tower und genügend Treibstoff für die ersten Stunden, wenn es der Platz zulässt auch noch das Corp Hangar Array. Mit diesem Indu am Zielort (Mond) angekommen wird der Tower mit einem gekonnten Rechtsklick und „für Corp starten“ abgeworfen und erscheint im All. Mit dem Befehl „verankern“ (RK!) wird der Tower nun verankert. Der Indu erstellt ein Corporation Bookmark des Towers und wartet (idealerweise gecloaked) in der Nähe und trinkt ‘nen Käffchen. Nach Ablauf des Zählers fürs verankern kann der mitgeführte Treibstoff in den entsprechenden Laderaum des Towers gefüllt und die Einschaltsequenz gestartet werden. Nach erneuter Wartezeit ist der Tower fertig für den Normalbetrieb. Der erste Schritt sollte nun sein das Kraftfeldpasswort zu setzen, damit sich ebendieses aufbaut und Unbefugte keinen Zugang mehr haben. Als zweites ist ein Corp Hangar anzuraten um alle möglichen Gegenstände (Treibstoff, Arrays, ...) schon einmal zwischenzulagern. Im Folgenden werden alle geplanten Arrays wie Waffen, Produktionsanlagen, Schiffswartungshangar, usw. verankert und eingeschaltet. Dabei ist nicht zu vergessen, dass die Waffen auch Munition benötigen. Um ein Modul zu verankern wird dieses per „für Corp starten“ in das All geworfen und dann wird mittels RK die Verankerung ausgewählt. Nun erscheint ein grüner Quader und überdimensionale Pfeile (ähnliches bekannt vom Scannen) – mit diesen Pfeilen kann das Objekt nun frei im Raum bewegt werden. Ein weiterer RK auf diese Pfeile initiiert den finalen Verankerungsvorgang.

Tipps:

- Corp Hangar in der Nähe des Towers aufstellen, so kann einfacher der bereits lagernde Treibstoff einfach eingefüllt werden.
- Schiffs-Hangar in Reichweite des Corp Hangars installieren ermöglicht einfaches (um-)fitten von Schiffen.
- Waffen und EW rund um die POS verteilen. Nicht jede Waffe hat die Reichweite um „auf die andere Seite“ des ForceFields zu schießen.
- nicht permanent benötigte Strukturen wie Hardener können etwas abseits verankert werden um das „bumping“ zu verringern.
- Hangare haben eine Operationsdistanz (zum interagieren) von 3km – alles was untereinander Güter austauschen sollte/muss ist in Reichweite zu installieren.

[1]

Corporation - Firma



Sie nehmen den Freelancern das „Free“ und den Solokämpfern das „Solo“ – sie sorgen für Gruppenbildung und gemeinschaftliches Wohlergehen. Verbünden sich und machen aus wenigen viele.

Unternehmen in EVE – auch Corporations oder kurz Corp genannt, sind die Grundpfeiler in EVE.

Gemeinsam einsam – oder warum Gruppenbildung Sinn macht

Es gibt unzählige Spieler in EVE die als Einzelkämpfer durch das All streifen und ihren persönlichen Geschäften nachgehen. Sei es als Vollzeitindustrieller, Astrogeologe, Steinchensammler, Freibeuter, Kämpfer für die eigene Fraktion (→ FW - Factional Warfare) oder Magnat, oder, oder, oder. Die Liste lässt sich beliebig fortsetzen mit allen möglichen und unmöglichen, in EVE vertretenen, Berufen. Aber all diese Aktionen die hier als Solonummer genannt sind lassen sich natürlich auch im Team erledigen und das in den meisten Fällen um Längen besser und effektiver.
Eine Corp sucht sich ein oder mehrere dieser Ziele heraus und macht es sich zur Aufgabe diese zu erfüllen. Die Mitglieder der Corp tragen zu diesen Zielen jeweils mehr oder weniger aktiv bei indem sie die ihnen zugewiesenen Aufgaben erfüllen.
Wie diese Aufgaben aussehen unterscheidet sich je nach Art der Corp.
Andere Gründe für das Gründen einer Corp kann auch sein das man sich persönlich kennt und so auch ingame aktiv etwas zusammen unternehmen möchte. Oder halt einfach nur aus spieltechnischen Gründen wie ein gemeinsamer Corphangar.

Corpgründung



Im Corpmenü unter Übersicht>Details befindet sich die Funktion zur Gründung einer Firma. Als Voraussetzung dazu muss man den Skill **Corporation Management** mindestens auf 1 gelernt haben und über ein Barvermögen von 1‘599‘800 ISK verfügen. Im folgendem Fenster vergibt man einen noch nicht vergebenen Namen und Corpticker. Weiterhin kann man gleich hier den gewünschten Steuersatz (nur für erbeutete NPC-Belohnung an die Corpmember), eine Homepage und eine kurze Beschreibung festlegen.
Das Corp-Logo kann man sich in drei ebenen aus verschiedenen Formen und Piktogrammen zusammenbasteln.

Chefetage

Die Corp*führung* an sich braucht keine Skills die man lernen kann. Denn mit Führung/Führen ist das Anleiten und Motivieren der Member gemeint. Einfach nur im Chefsessel zu sitzen reicht da in den meisten Fällen nicht aus, man (der CEO/Direktor) muss wissen was seine Schäfchen bedrückt und entsprechende Maßnahmen einleiten um diese(s) Manko zu beheben.
Und wenn man dann noch engagiert mit bestem Beispiel selbst dem Ziel entgegen geht, umso besser!

> „Tust du es gut was du tust, dann sind die anderen zufrieden und ziehen mit an einem Strang. Tust du es schlecht, musst du Gefahr laufen es selber tun zu müssen oder es wird zerbrechen.“

Fazit: Etwas Interpretation und Menschenkenntnis ist nicht verkehrt, wenn man es sich zum Ziel gesetzt hat in die Führungsriege einer Corp aufzusteigen oder gar selbst das Ruder in die Hand nehmen möchte.

Suchet, so werdet ihr finden

Aus der Sicht der Corp und aus der Sicht des Suchenden muss die Corp interessant klingen damit sie neue Mitglieder anzieht, dabei stehen die unterschiedlichsten „Medien“ zur Verfügung.

Findet mich...

Aus Sicht eines einzelnen Spielers eine Corp zu suchen gibt es mehrere Varianten der Findung.

Im richtigen Forumsbereich einen kurzen Text über sich ablassen (wer bin ich, was kann ich, was suche ich, was will ich in Zukunft machen) bringt wohl noch die meisten Zuschriften.
Andere Methoden sind sogenannte ‚Secure Container‘ im All zu beachten, damit wirbt die ein oder andere Corp um neue Mitglieder (dazu am besten diese in der Übersicht einblenden).
Jede größere Corp hat auch einen öffentlichen Chatkanal in dem man sich einfinden und so ein paar Fragen zur Corp loswerden kann.
Manche Corps schreiben in ihren Informationstexten auch einen Rekrutierungs- und/oder Diplomatenkontakt rein, an den man sich bei Interesse auch melden kann. Ein Vorstellungsgespräch über den TS-Server der Corp/Ally bietet sich ebenso an, als Alternative dazu gibt es ja auch noch EVE-Voice.
EVE selber bietet auch eine eigene Werbeplattform für Corp(ge)suche mit. Dort kann man nach bestimmten Kriterien die Anzeigen der inserierenden Corporations durchsuchen. Diese findet man im EVE-Menü→Sozial→Corporation; im nun erscheinenden Corporationsmenü befindet sich unter dem Punkt Rekrutierung unter anderem diese Suche.



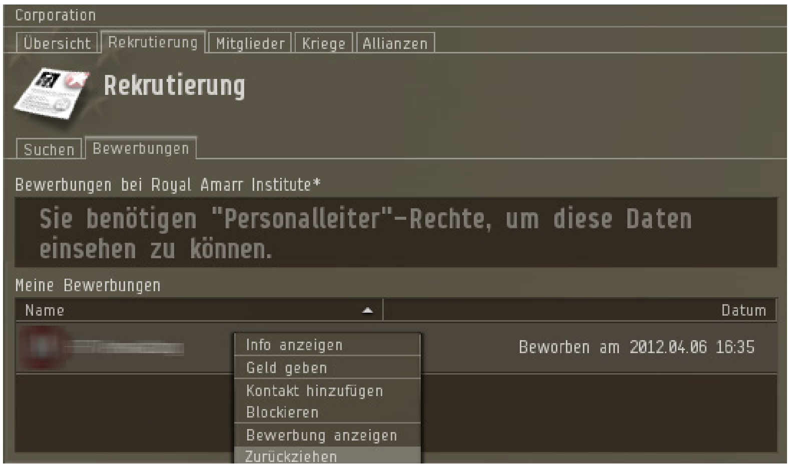
Die Interessantesten Fragen für den Suchenden sind:

- Aktivität der Corpmember
- Hilfsbereitschaft/Verhalten der Mitglieder
- Rechte/Pflichten innerhalb der Corp als Neuer/nach Trialzeit
- Steuersatz, Finanzierung

Aus dem Infofenster einer jeden Spielercorp lässt sich direkt die Bewerbung dafür auslösen. Nach der Eingabe eines Bewerbungstextes kann die Bewerbung bestätigt werden und muss nur noch auf Bearbeitung eines Personalleiters der Wunschcorp warten.



Im selben Corpmenü wie die Suche, befindet sich auch eine Auflistung der Bewerbungen. Hat man es sich wieder anders überlegt oder eine andere Corp inzwischen gefunden, kann man hier auch seine Bewerbung wieder zurückziehen.



Kommt her meine Schäfchen

Eine Corp, die Personal aufstocken will, hat die unterschiedlichsten Möglichkeiten zur Opfer – ähhh Member-suche.

Eigentlich sind die Möglichkeiten bereits im vorigen Punkt genannt, wie eine Corp für sich wirbt. Zu den genannten Möglichkeiten des Forums, der öffentlichen Corpchannels, verankerte Container eignen sich sicher noch weitere Methoden zur Personenfindung. Zum einen lassen sich blutjunge Spieler im Hilfe-Channel abfangen und von Anfang an sicheres und hilfreiches Geleit in EVE zu geben. Oder aber Freunde/Familie zu EVE überreden und um somit gleich einen vertrauenswürdigen (so nimmt man zumindest an) Mitstreiter zu haben.

Die Corp sollte natürlich vorher ein festgelegtes Ziel haben, das sie überzeugend den Anwärtern übermittelt. Genauso sollten in dem Gesuch die Leistungen der Corp genannt werden, sei es Produktions- und Forschungslinien, tägliche Miningaktionen oder blutrauschende PvP-Action jeden Abend.

Je nach Ausrichtung der Corp werden dann die Bewerber gefiltert und bewertet:

- welche (spezialisierten) Schiffe kann er fliegen
- Referenzen durch andere Piloten/Foren
- Corphistory
- persönliche Ausstrahlung im Chat/TS

Welche nun?

Der Suchende hat nun mehrere Angebote vorliegen und muss sich daraus den besten Kandidaten aussuchen.

Wichtig ist es auch, sich nicht allzu schnell festzulegen, sonst kann man sehr schnell unglücklich werden in der neuen Gemeinschaft. Hilfreich ist es mal mit der Corp - auch als Corpfremder - einige derer Aktionen mitzumachen, sodass man ein erstes Gefühl zu dem Miteinander bekommt. Die Corp, deren Ziele den eigenen am nächsten kommen und wo die Geselligkeit der Member passt wird dann wohl die Ehre haben mit euren Diensten zu rechnen.

Wirtschaftswesen

was dein ist, ist mein, und was mein ist gehört dir nicht

Kommunistische Corporations in EVE sind immer ein Streitgespräch – die einen sagen es sei absolut unmöglich aber andere beweisen am lebenden Beispiel das Gegenteil.
Das Grundprinzip dabei ist recht einfach: Steuern auf 100% und alles was erwirtschaftet wird geht in den Corphangar (also auch z.B. das Loot von Missionen). Im Gegenzug versorgt die Corp ihre Member mit allem was benötigt wird angefangen von Skills bis hin zu Schiffen und Module.
Das klingt vielleicht im ersten Augenblick erst mal unfair, aber holt euch mal privat einen Frachter oder die nötigen Skills für Capitalschiffe – wenn ihr nicht gerade lange darauf gespart habt so ist das doch ein nicht unerheblicher Geldbetrag der da drauf gehen würde.
Weiterhin ist die kommunistische Form die geeignetste für PVP-Corps, denn so vertrödeln die Mitglieder nicht ihre Zeit mit unnötigen Missionen fliegen, sondern stecken ihre Energie gezielt in die Corpaktionen. Auch die ewige Ningelei bei Piloten fällt weg, wenn sie plötzlich zum Krieg gerufen werde „och nö ich hab gerade kein Schiff fertig“ oder „ich hab noch kein neues gekauft“ oder „ich muss erst mal ISK missionieren“ – bei einer kommunistischen werden die Schiffe einfach komplett mit allem Drum und Dran gestellt und sofort kann jeder sich an den Kampfhandlungen beteiligen.
Der Nachteil der dadurch aber eintreten kann ist, dass man auf ein Flottenfitting skillen muss um so die vorgefertigten Schiffe überhaupt fliegen zu können.
Auch ist privates anhäufen von Kapital und/oder Güter nur schwer zu bewerkstelligen.
Sollten Corporation-Steuern (Taxes) gesetzt sein, so zählen sie auf die Kopfgelder der NPCs und der Missionsbelohnung, ab einer Höhe von 100k ISK.

Eigenbrötler

Die geldgeilen Mitglieder der kapitalistischen Corporations sind nur auf die ISK aus, und zwar die in der eigenen Tasche. Klingt vielleicht etwas hart, aber die Kapitalisten häufen die Güter und Geldmittel jeder für sich an - sicher es gibt auch Gemeinschaftsaktionen. Dennoch wird in erster Linie nicht für die Gemeinschaft gearbeitet.
Kapitalistische Corporations haben meist keinen oder nur sehr geringen Steuersatz von bis zu 10% um die Büromieten oder den POS-Treibstoff zu bezahlen. Gelegentliche Corpaktionen (Minern, Missionsrunnen, ...) können das Corpwallet genauso auffüllen wie eine eventuell regelmäßig laufende Produktion.
Ein Mitglied solcher Corps kann relativ zügig viel Eigenkapital anhäufen und seinen Hangar erweitern. Dafür muss er aber auch für jeden Verlust selber haften und auch für teurere Objekte sparen.
Was in kommunistischen Corps nahezu unmöglich ist kann hier besser praktiziert werden: Spielzeit mit Ingamewährung bezahlen.

Mischmasch

Beide genannten Formen kommen in ihren extremen nur in seltensten Fällen zum Einsatz.
Die eher kommunistisch ausgelegte Corp hat zwar einen erhöhten Steuersatz von vielleicht 50-70%, bezahlt dafür aber die Schiffe im Kampfeinsatz und lässt Spielraum für eigene Investitionen.
Die eher kapitalistische Corp hat einen moderaten Steuersatz von 10-20% und finanziert damit die Ausrüstung der Neuankömmlinge und/oder gibt anteilige Schiffsversicherung aus.
Wie weit dabei jede Corp im Einzelnen geht ist jedem selbst überlassen - solange man Freu(n)de findet am System, hat man auch Spaß am Spiel.

> Eine Corp in EVE ist ein Zuhause, ein Platz an dem man sich wohlfühlen sollte,
> wo man nach der Arbeit freudig wieder einloggt.

Corp-Kontrollen

Das Interface zum verwalten des Unternehmens und der Allianz ist eins der umfangreichsten in EVE. Zur Steuerung und Kontrolle gibt es das Corpmenü, das die unterschiedlichsten Belange abdeckt.

Home (Übersicht)

Mit den **Nachrichten** (Bulletins) lassen sich Informationen Corpweit übermitteln. Bearbeiten und hinzufügen neuer Mitteilungen ist CEOs, Direktoren und Mitgliedern mit dem Recht „Kommunikationsoffizier" vorbehalten (Verzögerung von ca. 15 Minuten).
Unter den **Details** erhält man einen groben Überblick über die Büros und Stationen des Unternehmens Zusätzlich sind hier Schaltflächen um die Details der Corp zu bearbeiten oder als Nicht-CEO Optionen für eine neue Corp gründen bzw. um das Verlassen der aktuellen vorzubereiten (also alle Rollen und Rechte abgeben).
Die Hangar-/Kontoabteilungen umbenennen und Dividenden auszahlen kann nur der CEO.

Recruitment (Rekrutierung)

Die bereits weiter oben erwähnten **Anzeigen** lassen sich hier auflisten, bzw. neue erstellen. In den **Filteroptionen** sucht der Corpsuchende sich die entsprechenden Qualitäten seiner Wunschcorp aus und sieht sie dann entsprechend gelistet in dem Reiter für ‚Andere Anzeigen'.

Members (Mitglieder)

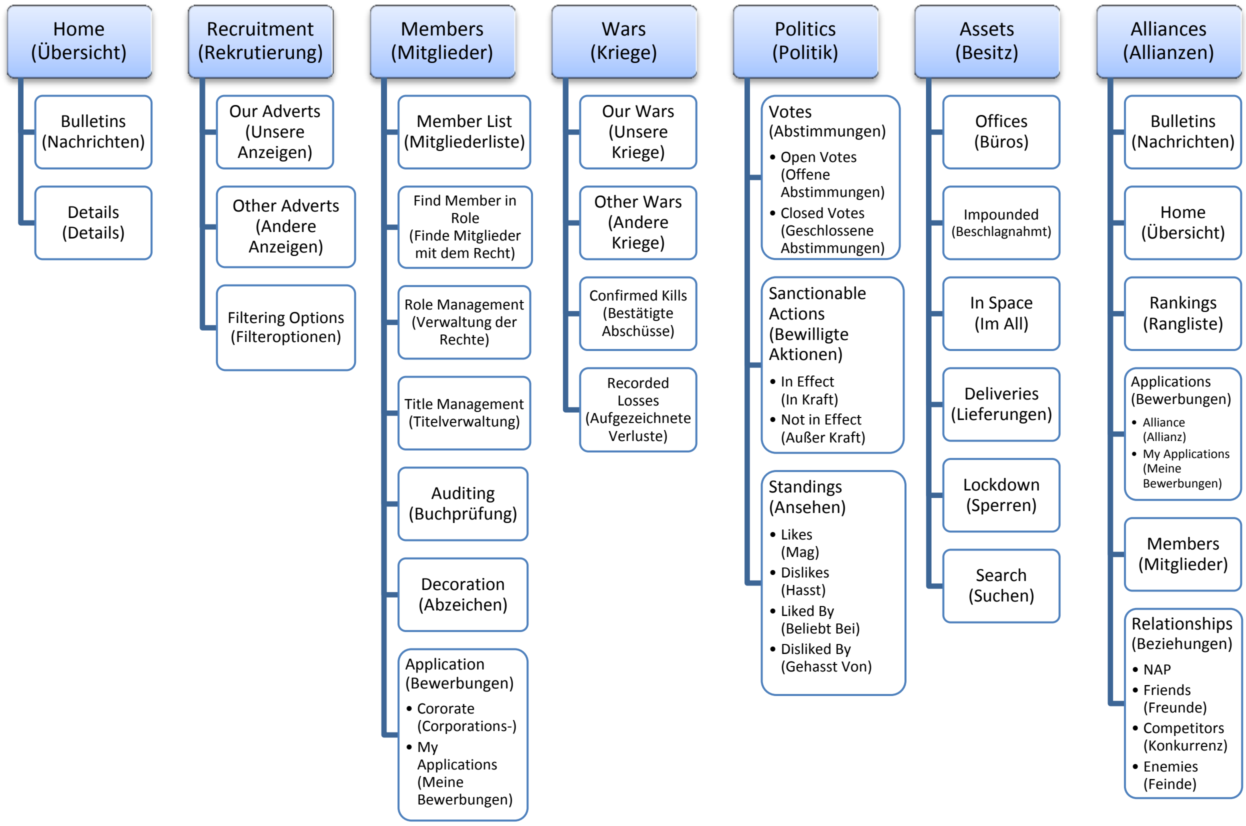
In der **Mitgliederliste** lassen sich einfach alle Mitglieder der Corp überblicken. Mit enthalten in der tabellarischen Form: Name, zuletzt Online, Titel, Basis, Beitritt, Schiff, Ort, Online und Offline. Der Titel ist ein frei vergebbarer Text (CEO, Direktor). ‚**Finde Mitglieder mit dem Recht**' ermöglicht es die Member nach ihren Privilegien zu durchsuchen. Mit dem Untermenü ‚**Verwaltung der Rechte**' (Role Management) kann jedem Member jede einzelne mögliche Rolle zugewiesen werden. Da dies bei vielen Mitgliedern sehr umständlich und aufwändig ist können die Rechte und Rollen komfortabel zu sogenannten Titel zusammengefasst werden (**Titelverwaltung**). 16 verschiedene, frei benennbare Titel sind möglich und erlauben so verschiedene Abstufungen in den Zugriffen zu Corpprivilegien. Wann welche Rechte den Mitgliedern gegeben/genommen wurden lässt sich mit der **Buchprüfung** feststellen. Ehrungen und Auszeichnungen können mit selbst gestaltbaren **Abzeichen** vergeben werden (je Erstellung und Verleihung 5mio ISK Gebühr). Wenn sich ein neuer Pilot bewirbt kommt nicht nur eine EVE-Mail sondern auch ein Eintrag im **Bewerbungen**-Tab der Mitglieder, wo sich diese Bewerbung annehmen und ablehnen lässt.

Wars (Kriege)

Ist die eigene Corporation oder Allianz im Krieg würde dies unter **Unsere Kriege** aufgeführt werden. Ob und ja gegen wen **Andere Kriege** stattfinden lässt sich auch ermitteln. **Bestätigte Abschüsse** und **Aufgezeichnete Verluste** listet die Corpbetreffenden Kills/Loss auf.

Politics (Politik)

Abstimmungen (Votes) erlauben es vordefinierte oder frei definierbare Fragen an Aktieninhaber zu stellen und bei erfolgreicher Abstimmung anwenden. Darein fallen unter anderem Kriegserklärungen, Blaupausen sperren und neue Aktien emittieren. Freunde und Feinde der Corp werden über das **Ansehen** definiert. Das Ansehen der NPCs zur Corp lässt sich hier auch einsehen.



Assets (Besitz)

Ähnlich dem eigenen Besitz werden hier die Güter der Corporation aufgelistet, gruppiert nach **Büros**, **Beschlagnahmt**, **Im All**, **Lieferungen** und **Sperren** – Suchen ermöglicht nach einen bestimmten Gegenstand zu suchen.

Alliances (Allianzen)

Auch hier lassen sich **Nachrichten** eintragen, die für die gesamte Allianz ersichtlich sind. Die Übersicht zeigt alle Infos der Ally an. Die **Rangliste** zeigt alle in EVE vertretenen Allianzen an. Darüber lässt sich auch die eigene Allianz verlassen oder einer neuen beitreten. Die Ausführende Corp hat unter **Bewerbungen** die Möglichkeit neue Allianzanwärter aufzunehmen. Die **Mitglieder** der eigenen Allianz werden in einem eigenen Untermenü aufgeführt. Das Ansehen aus Allianzebene kann durch die Ausführende Corp bei **Beziehungen** bearbeitet werden.

Rollenverteilung

Um die Aktionen innerhalb der Corp zu managen, einzuschränken oder zu definieren gibt es diverse Werkzeuge. Eines der Wichtigsten ist das Corporation-Management-Tool. Es erlaubt detaillierte Rechte an jedes einzelne Member zu definieren.

CEO

Der Chief Executive Officer (CEO) ist im englischsprachigen Raum die Bezeichnung für den alleinigen Geschäftsführer oder Vorstand eines Unternehmens oder den Vorsitzenden der Geschäftsführung oder des Vorstands (Vorstandsvorsitzender bzw. Generaldirektor). Im Zuge der Internationalisierung von Unternehmen wird diese Bezeichnung vermehrt auch von Organisationen im deutschsprachigen Raum verwendet.

Der Chef besitzt die Corp und leitet sie nach seinen Vorstellungen. Er besitzt alle Rechte und kann somit alle spielmechanischen Aspekte tätigen.

Director (Direktor)
Ein Direktor ist der zweite Mann nach dem CEO und greift ihm hilfreich unter die Arme. Bis auf wenige Ausnahmen kann er alles was der CEO auch kann.

Accountant (Buchhalter)
Ein Buchhalter ist ermächtigt die Kontodaten der Corporation zu überwachen. Er kann die Rechnungen der Gesellschaft begleichen und offene Zahlungen einsehen. Der Buchhalter kann im Namen der Gesellschaft Gegenstände erwerben und verkaufen. Gegenstände, die gekauft werden, werden in der jeweiligen Station im Auslieferungshangar (Delivery) hinterlegt. Nur ein Buchhalter kann sie dort herausnehmen.

Auditor (Buchprüfer)
Diese Rolle erlaubt es die Rollenhistorie der Mitglieder zu lesen.

Communications Officer (Fernmelde-Offizier)
Das Bulletin-Bord (Nachrichten) einer jeden Corp und Allianz kann mit dieser Rolle bearbeitet werden.

Config Equipment (Ausrüstung-Konfig.)
Ein mit dieser Rolle versehenes Mitglied kann die verschiedensten Gegenstände im Weltraum verankern, entankern umbenennen und konfigurieren.

Config Starbase Equipment (Starbase-Ausrüstung-Konfig.)
Mit dieser Rolle ist es erlaubt eine Sternenbasis (POS) zu konfigurieren.

Contract Manager (Vertragsmanager)
Der Vertragsmanager kann Verträge im Namen der Corp erstellen, bearbeiten und annehmen.

Fitting Manager (Ausrüstungs-Manager)
Member dieser Rolle können Schifffittings für die Corp speichern und löschen.

Junior Accountant (Nachwuchs-Buchhalter)
Der Junior Accountant ist die eingeschränkte Version des Accountant, er hat nur lesenden Zugriff auf die Kontodaten.

Personnel Manager (Personalleiter)
Der Personalleiter ist ermächtigt neue Mitglieder in die Corporation aufzunehmen.

Starbase Defense Operator (Starbase-Verteidigungsanlagen-Bediener)
Die Kontrolle der Verteidigungswaffen der Starbase-Strukturen wird mit dieser Rolle ermöglicht.

Starbase Fuel Technician (Starbase-Treibstoff-Techniker)
Mit dieser Rolle kann der Member die Starbase nachtanken und Waren aus Silos entnehmen und reinlegen.

[1]

Titel

Mit den Titeln lassen sich einfach bestimmte Aufgabengebiete abstecken. So kann ein Titel ‚Händler' alle nötigen Corprechte zugewiesen bekommen um das Corpkonto, die Lieferungen und den Hangarbesitz im ersten Abteil einzusehen und zuzugreifen. Der ‚Produzent' bekommt Zugriff auf die Forschungseinrichtungen und das Produktionskonto der Corp.

Skills

Nachdem nun viel über das Aussehen der Corp und deren Wachstum geschrieben wurde noch ein paar Skills. Davon gibt es nicht viele und diese sind auch nicht notwendig wenn man die Corp übernommen hat – denn dann behält die Corp die Membergrenze des früheren CEO's.
Corporation Management...+20 Member je Level
Megacorp Management....+100 Member je Level
Empire Control ....+400 Member je Level
Sovereignty....................+2'000 Member je Level
Macht also in Summe 12'600 Member in einer Corporation.
Ethnic Relations erlaubt es auch anteilsmäßig fremdrassige (andere Fraktionen als die des CEO) aufzunehmen, je erlernten Level steigt der erlaubte Prozentsatz um 20% der gesamten Mitglieder.

Nutzen

Eine Corporation bietet verschiedene spielerische Möglichkeiten, die man als Solospieler nie erreichen würde.
Einige der Möglichkeiten wurden bereits genannt, so kann eine Corp ein Büro mieten und hat dann auf der Station ein Corp-Hangar zur Verfügung, der eine 7-teilige Unterteilung hat die mit Rechten und Titeln den Mitgliedern zum Zugriff konfiguriert werden können. Aus diesem Hangar können dann auch Produktionsaufträge und Verträge im Namen der Corp erstellt werden.
Als Mitspieler einer Corp kann man außerdem Strukturen im All verankern, diese nennen sich POS und lassen sich ähnlich den Schiffen bis zur Auslastung von CPU und PG fitten. (→ POS)
Eine POS ist immer Besitz einer Corp, d.h. ein Spieler ohne Player-Corporation kann keine POS aufstellen und verwalten.
Auch werden einer Corp sieben Kontoabteilungen zugesichert, womit ein Management nach Aufgabengebiet möglich ist (Produktion, Handel, Versicherung, …).
Weiterhin werden mit Spielercorporations Kriege untereinander möglich – also das freie (ohne einmischen von Concord) abschießen im Empire.
Corpmember unter sich können sich auch ungestört beschießen.
Der Handel ist mit Corpaktien auch möglich, sodass man sein eigenes Finanzimperium aufbauen könnte.

Allianz

Die nächst höhere Stufe zu einer Corporation ist eine Allianz. Eine Allianz ist ein Zusammenschluss von mehreren Spielercorporationen unter einem Banner.
Damit lassen sich Standinglisten führen und im 0.0 auch Gebiet (Systeme) im Namen der Allianz beanspruchen (Sov, Sovereignty).



Um eine Allianz zu gründen, werden folgende Dinge benötigt:

- 1 Milliarde ISK zur Gründung an Concord
- der Skill Empire Control

Die Corporation, die die Allianz gründet, ist automatisch der Executor (machtausführende Corp) der Allianz. Im Falle eines Führungswechsels, kann der Executor durch eine Stimmmehrheit innerhalb der Mitgliedscorporationen bestimmt werden. Die Abstimmung geschieht über das Allianzmenü unter Mitglieder. Dort kann jeder CEO der Corporation seinen Support für eine andere Corporation oder die eigene Corporation einstellen.
Alternativ kann vom CEO oder Direktor der Executor-Corp auch direkt diese Rolle an eine andere Mitgliedercorp abgegeben werden.

Anders als Corps, haben Allianzen die Möglichkeit, ab einer bestimmten Größe, ein individuelles Logo an CCP zu senden, das bei nächstem Patch mit eingepflegt wird. Die Allianz muss hierbei über mindestens 150 aktive Mitglieder verfügen und seit mindestens sechs Monaten existieren. [1]

Allianz-Menü

Das Allianzmenü umfasst 6 Menüpunkte:

Nachrichten (Bulletins)

Bulletins ermöglichen Allianzen wie Corps, allgemeine öffentliche Informationen allen ihren Mitgliedern zur Verfügung zu stellen.

Übersicht (Home)

Im Hauptmenü der Allianz sind die Allianzdetails gelistet. Diese umfassen den Allianznamen, den aktuellen Executor, den Kürzel der Allianz, die Beschreibung der Allianz, die Webseite sofern eine vergeben wurde, die Spielercorporation die die Allianz gegründet hat, der Pilot oder die Pilotin die die Allianz gegründet hat und ob die Allianz diktatorisch Aufgebaut ist.
Ferner werden alle Solarsysteme aufgelistet, die im Besitz dieser Allianz sind.

Rangliste (Rankings)

In der Rangliste werden alle Allianzen aufgelistet. Die Rangliste umfasst folgende Felder:

- Name
- Exekutor Corporation
- Kurzname
- Gründungsdatum
- Mitglieder
- Ansehen

Sollten noch weitere Allianzen als die angezeigten gesucht sein, können die über den „Alle anzeigen“ Knopf geladen werden. Die Ranglisten werden jeweils 15 Minuten gecached, danach können sie neu geladen werden.

Bewerbungen (Applications)

Unter Bewerbungen können alle Bewerbungen anderer Corporationen für die Allianz angezeigt werden. Sowohl die, die angenommen wurden, als auch die, die abgelehnt wurden.
Ferner kann der Status der eigenen Bewerbung für eine Allianz abgefragt werden.

Mitglieder (Members)

Im Untermenü Mitglieder werden alle aktuellen Mitgliedscorporationen der Allianz aufgeführt. Über dieses Menü kann ein neuer Executor gewählt werden, in dem man einer Corporation seine Unterstützung angibt.

Allianzkontakte (Alliance Contacts)

In diesem Menü sind alle Kontakte der Allianz aufgelistet – eine Standingliste, die für die gesamte Ally gültig ist. Die Kontakte sind nach folgenden Kriterien geordnet:
- Alle Kontakte
- Exzellentes Ansehen
- Gutes Ansehen
- Neutrales Ansehen
- Schlechtes Ansehen
- Miserables Ansehen

Wurmlöcher

Wurmlöcher sind nur über das Scannen auffindbar. (→ Scannen) Und diese können z.B. zwei bekannte Sonnensysteme verbinden – so kann es durchaus vorkommen das vllt. Amarr ↔ Jita mit 3 Sprüngen zu erreichen ist.
Aber diese Direktverbindungen sind nicht das wirklich interessante, der Wormhole-Space (W-Space) ist das neue Abenteuer des EvE'lers. Diese Systeme die nur durch Wurmlöcher betretbar sind haben einen Sicherheitsstatus von -1, was dem bekannten NULLsec gleicht – also Player abschießen ohne Standingverlust bzw. keine CONCORD die einen unterstützt bzw. rächt.

Sleeper

Diese Art von NPC stand Pate für die mit AddOn: Retribution{18} für alle weitern NPC eingeführte KI. Die NPC agieren dadurch intelligenter auf Bedrohungen durch die Kapselpiloten, sie wechseln ihre Ziele oder greifen je nach Schiffsgröße auch die Drohnen an.
Die Sleeper-KI ist die die stärkste von allen – sie ähneln mehr richtigen Playern, sodass man im allgemeinem mit seinem PvP-Schiffchen gegen sie antreten könnte. Sie machen all das was richtige Piloten auch machen: Scrambeln, Webben (selbst deren BS!), MWDen und Remotereppen tun sich diese Biester auch noch untereinander (auf Entfernungen jenseits von Gut und Böse).
Mit ihren Missiles teilen sie Exp und Kinetik Schaden aus, und mit ihren Turrets belegen sie noch EM und Therm. Kleinere Schiffe sind von Vorteil, da diese einen wesentlich kleineren Signaturradius haben und somit weniger gut bzw. nicht mit vollem Volley getroffen werden.

Infos & Erfahrungen

- Wurmlochsysteme haben eine Art statische Verbindungen, also ein WHS der Klasse 2 hat beispielsweise IMMER eine Verbindung ins HiSec und eine in ein weiteres Wurmlochsystem der Stufe 4. Zusätzliche Löcher sind trotzdem nicht ausgeschlossen!
- ein Carrier (oder einem Piloten zugewiesene Fighter) forciert in einem C4, C5 und C6 System einen weiteren BS-Spawn der Sleeper
- von Sleepern befreite Ore und Gas-Sites bleiben Sleeperfrei
- Monde beinhalten keine Ressourcen
- Wurmlöcher haben eine Massenbeschränkung, gefittete Module beeinflussen dies (Platten, AB, …)
- die Grafikanimation des WHs zeigt auch die Lebensdauer (flackern) und die verbleibende Masse (Größe des Lochs) an
- die Aktivierung (Sprung) eines WH zeigt Animation- und Soundeffekte (Einstellung „Weltlevel")
- WH-Systeme können nicht beansprucht werden (Sovereignty)

Sites

Exkursionen in ein Wurmlochsystem sind eine nette Abwechslung zum täglichen Missionsrunnen. Eine kleine Gang kann diese dann schon effektiv abräumen.
Die Klasse-1-Wurmlöcher sind solo im HAC oder BC machbar, auch bei Löchern der Stufe 2 sind die enthaltenen Anomalien noch solo absolvierbar. Bei größeren Plexen wie Data oder Relic empfehlen sich entsprechend gefittete Schiffe mitzunehmen um die enthaltenen Cans zu öffnen. In wieweit man diese solo absolvierbar sind und/oder wo sich mittlere/größere Flotten anbieten wird in den Foren diskutiert.
Eine weitere beliebte Möglichkeit ist das freie PvP in den Wurmlochsystemen. Da dort auch keine Sentries oder Concord oder ähnliches rumstehen erweist sich das als relativ einfach. Ein Standingverlust bleibt auch aus.
Besonders effektiv ist es in gut besuchten Systemen, wo die Chance groß ist, dass andere auch scannen. Ein dort becamptes Wurmloch sollte einige Abschüsse aufweisen.

Sprungmechanik

Mindestsprungabstand sind 5km.
Die Spawnreichweite nach einer Wurmlochaktivierung ist ein Radius von 5km.
Ergo: nach einem Sprung ist man in Sprungreichweite.
Nach einem Sprung hat man wie überall auch den 10-Sekunden Sessiontimer, da man in dieser Zeit ja außerdem auch noch gecloaked ist besteht diesbezüglich kein Problem.
Ein zweites Mal kommt man auch noch direkt durch ein und dasselbe Loch ohne Schwierigkeiten durch. Dann allerdings läuft ein Timer der für 5min dieses Wurmloch für einen sperrt. Erst nach Ablauf dieser Frist kann erneut durch dieses Loch gesprungen werden. Dieser Timer zählt für jedes Wurmloch extra.
Dies wiederum würde für ein Wurmlochcamp bedeuten das keine Abschüsse möglich sind (reinjumpen, gucken, gecloaked 10 sec warten, zurückjumpen) – zum Glück aber kann man sich auf die Eigenheiten der Spieler verlassen, also Leute die sich gleich decloaken oder erst ins System warpen.

Da der W-Space wie 0.0-Raum zu betrachten ist sind auch alle dort möglichen Spielmechaniken anwendbar, so funktionieren stationäre Warpbubbles genau so wie die mobilen der HICs oder des Interdictors. Gate/Stations-guns stören einen auch nicht bei PvP-Aktionen. Capitals (ob örtlich gebaut oder importiert) stellen eine ebensolche Bedrohung dar wie anderswo – zumal einmal auf den Hals gehetzte Fighter einen nicht so schnell in Ruhe lassen.

Local

> „Das Subraum-Kommunikations-Signalfeuer ist nicht erreichbar. Liste mit Kanälen nicht zugänglich.“
> *EVE System*

Der Local-chat in Unknown-Systemen ist etwas ganz besonderes. Dort sieht man keinerlei direkte Einträge, man weiß also nie wie viele/wer sich tatsächlich in diesem System aufhält.
Dies sorgt natürlich fälschlicherweise für Sicherheit, denn aus dem nichts (oder der anderen Seite des Systems) kann plötzlich eine ganze Armada an Kampfschiffen auftauchen die es nicht unbedingt gut mit einem meint.
Einzig Player die in den Local schreiben/geschrieben haben werden in der Memberliste aufgeführt. Dies macht den Richtungsscanner (→ Richtungsscanner) zum unverzichtbaren Werkzeug.

Texte im Infofenster des Wurmloches

Besonders die Werte für die Lebenszeit und Massenbestehen dürfen nicht allzu genau genommen werden – es gibt IMMER Abweichungen, diese Werte dienen nur als Richtung damit man eine Idee hat womit man es zu tun hat.



Wurmlochklassen
‘Unknown space’ – Klasse 1 & 2 & 3
‘Dangerous unknown space’ – Klasse 4 & 5
‘Deadly unknown space’ – Klasse 6

Wurmloch Lebenszeit
Wurmlöcher bleiben 16, 24, 36, oder 48 Stunden bestehen.

‚Life cycle has not begun‘	‚Dieses Wurmloch hat seinen natürlichen Zerfallsprozess noch nicht begonnen und wird mindestens einen weiteren Tag bestehen.‘
Wurmloch ist 1-2 Minuten alt	

‚This wormhole is stable and looks like it could last more than a day‘	…
24+ Stunden	

‚Probably won’t last another day‘	‚Dieses Wurmloch zerfällt bereits und wird womöglich keinen Tag länger bestehen.‘
mehr als 25% Lebenszeit übrig	

‚Nearing the end of its life‘	‚Die natürliche Lebensdauer dieses Wurmlochs neigt sich ihrem Ende zu.‘
weniger als 25% verbleibend	

Wenn das gegenüberliegende System noch nicht geladen ist erscheint die folgende Meldung:
‚Der Ausgang des Wurmlochs stabilisiert sich gerade. Versuchen Sie es gleich wieder.‘

Massen-Lebenszeit

Neben der Zeit, die die Existenz des Wurmloches begrenzt gibt es auch noch eine Massenbeschränkung. Wenn zu viele Schiffe durchgeflogen sind verliert das Wurmloch an Stabilität bis es zerfällt. Mit Modulen welche die Masse des Schiffes beeinflussen (z.B. Armor Plates) kann der Zerfall beschleunigt werden.

‚Has not yet had its stability reduced'	‚Die Stabilität dieses Wurmlochs wurde noch nicht so stark von hindurchfliegenden Schiffen beeinträchtigt.'
mehr als 45% der Masse übrig	

‚This wormhole has had its stability reduced by ships passing through it, but not to a critical degree yet.'	‚Die Stabilität dieses Wurmlochs wurde von hindurchfliegenden Schiffen beeinträchtigt, aber noch nicht in kritischem Maße.'
weniger als 45% der zugelassenen Masse übrig	

‚Has had its stability critically disrupted by the mass of numerous ships passing through and is on the verge of collapse'	‚Die Stabilität dieses Wurmlochs wurde sehr stark von unzähligen hindurchfliegenden Schiffen beeinträchtigt, und es steht kurz vor dem Zusammenbruch.'
weniger als 5-7% Masse verbleibend	

Neben den Texten zeigt auch die grafische Animation den Status des Wurmloches an. Ein sehr schnell flackerndes Wurmloch überdauert so zum Beispiel nicht mehr lange. Die Größe des Loches gibt Anhaltspunkte zur verbleibenden Massekapazität.
Die ersichtliche Sphäre im inneren zeigt welches System sich auf der „anderen Seite" befindet (Klasse des Loches, bzw. Fraktion des Zielsystems).

[1] [2] [3] [4] [5]

Do The Math

In EVE werden die unterschiedlichsten Formeln und Funktionen angewandt um Effekte, Zeiten und Wirkung von den unterschiedlichsten Sachen zu ermitteln.
Für das allgemeine Verständnis von EVE (und der Spielweise darin) braucht man diese Funktionen nicht im Detail zu kennen – wer es dennoch selber (nach)rechnen will kann sich hier die wichtigsten rauspicken.

EW: ECM-Jammer

$$C = \left(1 - \left(1 - \frac{J}{S}\right)^N\right) \times 100\%$$

C Chance auf erfolgreichen Jam
J Jammerstärke
S Sensorstärke des Ziels
N Anzahl Jammer

[1] [2] [3] [4]

Stacking

Module, die gleichartige Boni vergeben, unterliegen dem Stacking. Das heißt jedes weitere Modul gibt weniger absoluten Bonus.
Die Effizienz der Module berechnet sich dabei nach der Formel:

$$c(i) = \left(\frac{1}{2}\right)^{\left(\frac{i-1}{2.22292081178496}\right)^2}$$

Wobei ‚i' für das Modul steht. Als Beispiel ein Schiff das Resistenzen von 50% auf eine Schadensart hat und ein/mehrere Module mit 50% Bonus für diese Schadensart einbaut bekommt je Modul immer weniger Resistenzen dazu:

Modul	Bonus (c)		Bsp. Modul: 50%	Bsp. Resi: 50%
1	100,00%		50,00%	75,00%
2	86,91%		43,46%	85,86%
3	57,06%		28,53%	89,90%
4	28,30%		14,15%	91,33%
5	10,60%		5,30%	91,79%
6	3,00%		1,50%	91,91%
7	0,64%		0,32%	91,94%
8	0,10%		0,05%	91,94%
9	0,01%		0,01%	91,94%
10	0,00%		0,00%	91,94%

Das zeigt dass nur die ersten drei (maximal vier) Module sinnvoll sind, jedes weitere ist nur eine Platzverschwendung und man sollte überlegen etwas anderes dafür einzubauen. In der Beschreibung der Gegenstände ist eine Notiz zu finden, wenn diese von der Stacking-Penalty betroffen sind.

[1] [2] [3]

Agenten

Agentenzugang

- Level 1: immer
- Level 2: Ansehen von 1,0
- Level 3: Ansehen von 3,0
- Level 4: Ansehen von 5,0
- Level 5: Ansehen von 7,0

Belohnung

Der Sicherheitsstatus des Systems gibt je 0,1 Stufe 10% Ausschlag über die Belohnung des Agenten (je tiefer, desto höher). Und auch die Qualität des Agenten nimmt je Qualitätslevel um 1% Anteil an der Belohnung. So ist unter Umständen ein Agent mit niedriger Qualität im niedrigen Sicherheitsstatus besser als eine gute Agentenqualität mit hohem Sicherheitsstatus.

[1]

Schiffe Scannen

Das Ausscannen von Schiffen in EVE ist eine Basis für das PvP – sei es um seine Gegner auf einem Savespot zu finden oder seine Opfer in der Mission zu überraschen.
Wie schwer dabei das Zielschiff zu scannen ist hängt von der Größe ab

$$Größe = \frac{Signaturradius}{Sensorstärke}$$

Beispiele:

Dominix $Größe = \frac{420m}{22pkt} = 19{,}09$

Muninn $Größe = \frac{130m}{13pkt} = 10$

Keres $Größe = \frac{55m}{22pkt} = 2{,}5$

Je kleiner das Schiff, umso schwerer wird es also zu erscannen.

Drei Scancharvarianten:

A) Basic: Lvl2-Skills; Lvl4 Fregatte; kein Piratenset; 2x T1 Rig; Normaler Launcher; Normale Probes
   → 10% x 10% x 30% x 10% x 10%
   10% x 10% x 30% x 10% x 8,7% = **188%**

B) Spezialist: Lvl4-Skills; Lvl4 Covert Ops; 6% Implantat; kein Piratenset; 2x T1 Rig; Sister Launcher; Sister Probes
   → 20% x20% x 40% x 6% x 10% x 10% x 10% x 10%
   20% x20% x 40% x 6% x 10% x 8,7% x 5,7% x 10% = **297%**

C) Expert: Lvl5-Skills; Lvl5 Covert Ops; 10% Implantat; Piratenset; 1x T2Rig; 2x T2 Module; Sister Launcher; Sister Probes
   → 25% x 25% x 50% x 10% x 33,83% x 15% x 10% x 10% x 10% x 10%
   25% x 25% x 50% x 10% x 33,83% x 15% x 8,7% x 5,7% x 2,8% x 10% = **515,7%**

Rigs, Scanmodule und Scan Launcher sind von der Stacking Penalty (→ Stacking) betroffen, d.h. jedes weitere verbaute Modul dieser Sorte hat nicht den vollen Bonus. In der zweiten Zeile sind die jeweils Stacking-Modifizierten Werte angegeben.

Maximale Sondenstärke mit entsprechenden Scanvarianten:

A) 34,85 – findbare Zielgröße: 2,87
B) 59,42 – findbare Zielgröße: 1,68
C) 103,13 – findbare Zielgröße: 0,97

Ein Schiff dessen Verhältnis von Signaturradius zur Sensorstärke kleiner als 0,97 ist, kann von keinem gefunden werden – egal wie gut dieser Charakter ausgerüstet ist an Skills und Equipment.
Mit den ECCM-Modulen hat jeder Pilot eine einfache Möglichkeit seine Sensorstärke zu erhöhen und ist somit selbst schwerer auffindbar.

Durch diese Mechanik ist es möglich einige Schiffe unscanbar (unprobeable; scanproof) zu machen.
Jeder T3-Cruiser mit dem Subsystem ‚Dissolution Sequenzer' (15% Sensorstärke je Level) und 2 bis 4 ECCM's ist ein solches Beispiel.

$$\text{Maulus} + 1\,\text{ECCM} = \frac{48m}{31{,}4pkt} = 1{,}529$$

$$\text{Maulus} + 2\,\text{ECCM} = \frac{48m}{57{,}5pkt} = 0{,}835$$

Die Maulus (Gallente T1-Fregatte) ist mit einem ECCM bereits nur mit erweiterten Skills und besseren Equipment zu finden. Ab zwei ECCM sinkt ihr Größenverhältnis auf unter 0,97 und ist somit unscanbar.

Zielschiff
140 Signaturradius / 231 Sensorstärke = 0,606

Sondenstärke	Ergebnis
92,6	100,00%
80,8	100,00%
79,8	100,00%
79,5	100,00%
79,3	99,71%
79,1	99,51%
78,3	98,44%
77,8	97,74%
76,0	95,50%
73,0	91,68%
69,2	86,91%
66,7	83,76%
63,5	79,77%
61,1	76,84%
59,9	75,38%
54,5	67,98%

Seit dem AddOn: Incarna{15} wurde die Art, wie die Scanergebnisse ausgewertet werden, geändert. Nun hat jede eingesetzte Sonde einen Anteil an dem Ergebnis (früher nur die besten 4 Sonden) und alle Schiffe haben einen ‚hardcap' bekommen was die scanbare Größe (Signatur/Sensorstärke) angeht.
Die manuell durch Versuche ermittelte Grenze liegt bei ca. 1,26 Radius/Stärke. Also macht es nicht viel Sinn sein eigenes Schiff geringer als diesen Wert zu fitten und so unnötige Slots zu verschwenden.
Zusätzlich kann mit den „Sensor Compensation"-Skills (unterteilt in die vier Sensorarten Radar, Ladar, Magnometric, Radar) der eigene Signaturradius um 4% je Skilllevel gesenkt werden.

(pre-Incarna: [1] [2]) [3]

Resistenzen

Die unterschiedlichen Schutzhüllen eines Schiffes (Schild, Panzerung, Struktur) besitzen Resistenzen, die bestimmen wie viel Schaden je Schadensart (EM, Kinetik, Explosive, Thermal) wirklich auf das Schiff trifft.
Durch das Erhöhen der eigenen Resistenzen wird also der Schaden auf das eigene Schiff reduziert. Wichtig dabei ist, dass Module, die die Resistenzen erhöhen, nicht einfach mit ihren Werten aufaddiert werden. Es ist nicht möglich 100% Resistenz zu erreichen.

Beispiel:
- Schiff hat 20% Armor Resistenz auf Explosive
- Es wird ein aktiver Hardener eingesetzt, der 50% Bonus auf Explosive gibt

$$Resistenz = Basisresistenz + \big((1 - Basisresistenz) \times Modulresistenz\big)$$
$$Resistenz = 0{,}2 + \big((1 - 0{,}2) \times 0{,}5\big) = 0{,}6$$

Das Beispielschiff hat mit aktiviertem Hardener eine Explosivresistenz von 60%. Der zusätzliche Bonus wird also nur auf die Differenz zu 100% gewährt.
Ein weiterer Hardener wirkt auf die nun fehlende Differenz von 40 Prozent.

Dieselbe Rechnung findet auch Anwendung bei der positiven Ansehensberechnung zu NPC, nur das hier der Ansehenswert 10 als Maximum verwendet wird.

Broker Gebühr

$$BrokerFee\ [\%] = \frac{1{,}000\% - 0{,}050\% \times BrokerRelationsSkillLevel}{2^{(0{,}140 \times FactionAnsehen + 0{,}060 \times CorporationAnsehen)}}$$

$$BrokerFee\ [\%] = \frac{1{,}000\% - 0{,}050\% \times \mathbf{5}}{2^{(0{,}140 \times \mathbf{10{,}0} + 0{,}060 \times \mathbf{10{,}0})}} = 0{,}1875\%$$

Die Broker Gebühr lässt sich also mit viel Aufwand auf ein Minimum von 0,1875% senken.

Corpansehen (Standing)

Das Ansehen einer Corp zu anderen Fraktionen und NPC-Corps wird immer zur Downtime berechnet. Dabei wird der Durchschnitt aller Member gebildet, die zu der betrachtenden NPC-Corp Ansehen haben.

Das Ansehen einer neuen Corporation wird das erste Mal sieben (manchmal 8) Tagen nach Gründung berechnet.
Inaktive und Trial-Accounts zählen nicht in die Berechnung mit rein. Gleiches gilt für den Beitritt neuer Mitglieder, das deren Ansehen erst nach sieben/acht Tagen mit in die Berechnung einfließt.
Als CEO/Direktor kann über die Ansehensseite und dem Rechtsklickmenü eine Übersicht aufgerufen werden, welches Corpmitglied wie viel Ansehen mitbringt.

[1] [2]

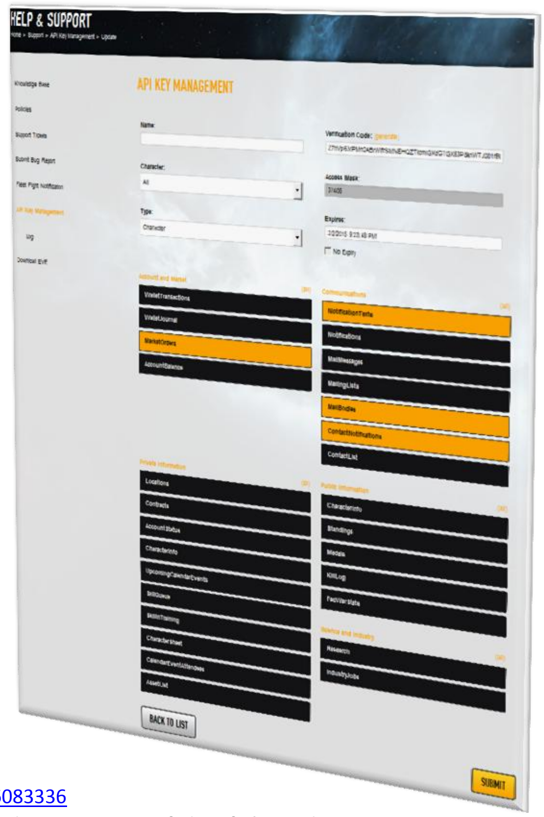
Programme & Tools & EVE

> Mit Strg + F lässt sich die Framerate einblenden.

API

API ist die Abkürzung von „**A**pplication **P**rogramming **I**nterface“ oder zu Deutsch „Schnittstelle zur Anwendungsprogrammierung“ und dient dem Datenaustausch zwischen zwei Programmen.
In EVE dient die API dazu, um Daten aus der EVE-Datenbank in externe Programme einzulesen. Dies kann allgemeine Daten, wie Namen und Daten von Gegenständen, Charakterbilder, Systeminformationen, Zertifikate, Serverstatus usw. genauso umfassen, wie persönliche Daten eines Charakters oder einer Corporation.
Eine Rückeinspeisung von Daten in die EVE-Datenbank und die Durchführung einer Änderung ist nicht möglich! Charakter und Besitz sind daher sicher, auch wenn die API-Daten in falsche Hände fallen sollten. Ebenso wenig kann man mit den Daten das Accountpasswort ermitteln oder sich gar einloggen.
Um sich zu verifizieren benötigt man die keyID und den vCode.
Der vCode ist ein bis zu 64-stelliger alphanumerischer Code der in Verbindung mit der keyID Spieldaten Account- oder Charakterbezogen nach draußen führt um sie so in externen Programmen zu verwenden.

„CAK“

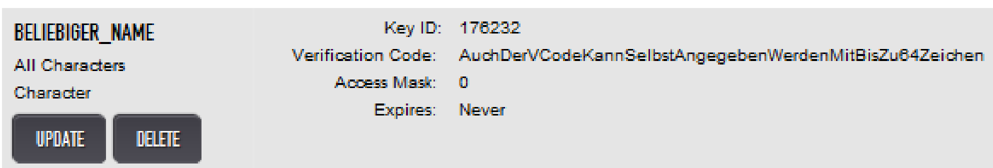


Customizable **A**PI **K**eys – Anpassbare API Schlüssel wurden mit Incarna 1.1 eingeführt und ersetzen und erweitern die bisher bestehende API, die nur auf Limited und Full API beschränkt war. Auf der EVE Online Homepage („https://community.eveonline.com/support/api-key/“) loggt man sich ganz normal mit seinem Accountnamen und Passwort ein und erhält dann eine Übersicht der bereits bestehenden CAKs bzw. hat die Möglichkeit neue zu erstellen. Jeder CAK kann dabei sehr detailliert eingestellt werden, so kann dieser für den gesamten Account oder nur für bestimmte Chars davon gelten oder für die Corp eines Chars. Mit der Access Mask werden per Klick auf die Auswahlkästchen die entsprechenden APIs für den jeweiligen CAK freigegeben. Für jeden Account können bis zu 10 APIs erstellt werden.
Damit die Anwender sich nicht durch all diese Dinge durchkämpfen müssen gibt es für Programme die Möglichkeit einen vordefinierten CAK-Link bereitzustellen.

http://community.eveonline.com/support/api-key/CreatePredefined?accessMask={accessMask}/{characterID}/{isCorporationKey(true/false)}

z.B.:https://community.eveonline.com/support/api-key/CreatePredefined?accessMask=26083336

Nach Aufruf eines solchen Links loggt man sich mit seinen Accountdaten ein. Auf der folgenden Seite sind dann bereits alle Haken dem Wunsch der jeweiligen Applikation entsprechend markiert. Man selber muss nur noch einen eigenen Namen vergeben (z.B. die Anwendung, der Name ist sonst nicht weiter relevant), eventuell noch das Verfallsdatum auf „No Expiry“ setzen (oder eigenes Wunschdatum angeben) und unten mit Klick auf „Submit“ fertigstellen.
Der Anwendung gibt man nun nur noch keyID (ID) und vCode (Verification Code) und schon sollte sie ihrer Funktion entsprechend Arbeiten können.



In der EVElopedia sind die einzelnen API-Funktionen detailliert mit Beispiele erläutert.

API Functions				
Account Data	Characters	Status		
Character Data	Account Balance	Asset List	Calendar Event Attendees	Character Sheet
	Contact List	Contact Notifications	Factional Warfare Statics	Industry Jobs
	Kill Log	Mailing Lists	Mail Bodies	Mail Messages
	Market Orders	Medals	Notification Texts	Notifications
	NPC Standings	Research	Skill In Training	Skill Queue
	Upcoming Calendar Events	Wallet Journal	Wallet Transactions	
Corporation Information	Account Balance	Asset List	Contact List	Container Log
	Corporation Sheet	Factional Warfare Statistics	Industry Jobs	Kill Log
	Market Orders	Medals	Member Medals	Member Security
	Member Security Log	Member Tracking	NPC Standings	Outpost List
	Outpost Service Detail	POS Detail	POS List	Shareholder
	Titles	Wallet Journal	Wallet Transactions	
EVE	Alliance List	Certificate Tree	Character ID	Character Info
	Character Name	Conquerable Station List	Error List	Factional Warfare Statistics
	Factional Warfare Top Stats	Reference Types	Skill Tree	
Maps	Factional Warfare Systems	Jumps	Kills	Sovereignty
Miscellaneous APIs	ID to Character Portrait and Corporation/Alliance Logo	Server Status		

Egal welchen API-Key man verwendet/weitergibt, derjenige hat NUR lesenden Zugriff. Am eigenen Account können so keinerlei Änderungen gemacht werden.
Jederzeit kann auch die API über die EO-Seite erneuert werden, dadurch verliert der alte Schlüssel seine Gültigkeit und man kann keine Daten mehr auslesen. Ist man sich also nicht sicher, ob der Key nicht in falsche Hände gefallen ist oder will man, dass jemand, an den der Key freiwillig weitergegeben wurde, nicht länger Einblick haben soll, braucht man den entsprechenden Key nur neu erstellen bzw. dessen vCode zu ändern.
Mit dem „API Access Log“ kann überprüft werden welche Daten per Account-API abgerufen wurden und wann dies geschah: https://community.eveonline.com/support/api-key/log/
[1,de] [2,de] [3,de] [4]

EVEmon

EVE-Mon ist ein Programm, in dem man sich Skillpläne erstellen kann um zu sehen, was einem für sein Ziel noch fehlt. Weiterhin optimiert es die Attribute für Neural Remapping, importiert Fittings aus EFT zur Erzeugung eines Skillplanes, warnt bei Skillbeendung, sendet Informationen an die G15, . . .
kleiner Nachteil: Bediensprache ist Englisch.

Download: http://evemon.battleclinic.com/

Mit Strg + Tab lässt sich zwischen in EVE geöffneten Fenstern umschalten.

EFT/Pyfa

EFT (EVE-Fitting-Tool) und Pyfa sind Programme, dessen Bestimmung darin liegt, sein Schiff außerhalb des Spiels auszurüsten womit man möchte und dafür keine ISK auszugeben. So kann man schon vorher sehen, ob die Ausrüstung (Fitting), welche man sich ausgesucht hat, überhaupt auf sein Schiff passt und ob man sie benutzen kann, bzw. welche Skills dafür fehlen.
Exportmöglichkeiten stehen als Bild, Text in der Zwischenablage oder auch als XML (zur Einbindung Ingame) zur Verfügung.

EFT-Download: https://forums.eveonline.com/default.aspx?g=posts&t=24359&find=unread
EFT-Beschreibung: https://docs.google.com/Doc?docid=0AfLJs1EsWBbOZHByNzM1OV83Z2J2bThnZHI&hl=de
Pyfa-Download: https://github.com/DarkFenX/Pyfa/releases

Weitere Tools

EVEmon und EFT sind nur die gebräuchlichsten Programme ihrer Art. Es gibt diverse andere Tools, die in ähnliche Richtung zielen oder weitere Funktionen bieten.

Windows

EVE Mentat: http://www.evementat.com/
jEveAsset: http://eve.nikr.net/jeveasset

iOS

Neocom: https://itunes.apple.com/de/app/neocom/id418895101
Fly Safe: https://itunes.apple.com/de/app/flysafe-for-eve-online/id430863443

Android

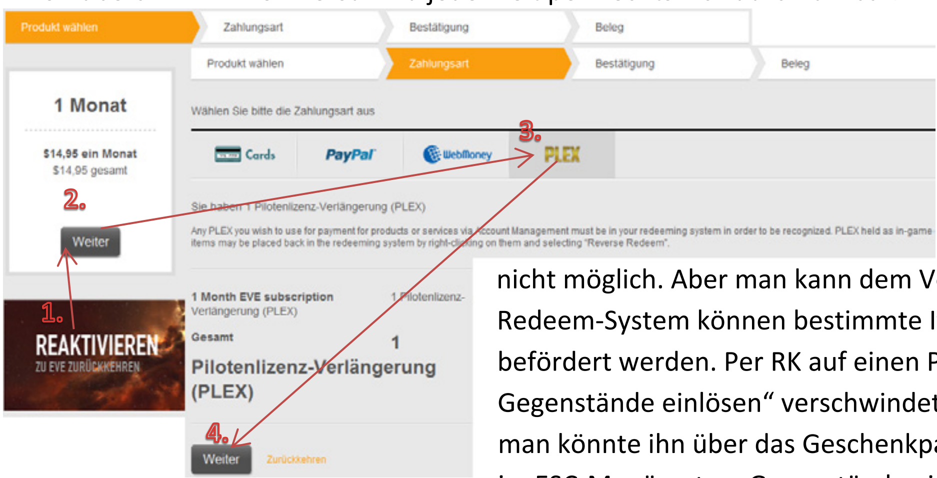
Aura: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.aideronrobotics.android.aura
Evanova: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tlabs.android.evanova
Eve Industrial Tool: https://play.google.com/store/apps/details?id=fr.eoit
Eve Business: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.moebius.evebusiness
Eve Watch: https://play.google.com/store/apps/details?id=net.evewatch

30 Day Pilot's License Extension (PLEX)



Dieses sehr nützliche Ingame-Item verlängert das Abo des Accounts um einen Monat. Zahlreiche Spieler kaufen sich bei Online-Händlern 60-Tage-Zeitcodes (ETC/GTC) – welche sich dann über das ESC-Menü per „ETC einlösen" in die „30 Day Pilot's License Extension (PLEX)" einlösen lassen, dabei entstehen zwei PLEX auf der Station an der man gerade gedockt hat. Diese lassen sich dann im Markt oder per Verträge problemlos handeln. Aus Sicht von CCP ist der 30 Day PLEX ein ganz gewöhnlicher Ingamegegenstand und keiner Haftet für deren (Ingame)Verlust – also sehr genau überlegen ob man mit so einem PLEX im Schiffshangar abdocken möchte; Ganker (Piloten, die ohne Kompromisse ihr Schiff opfern um andere zu zerstören) gibt es überall in Eve! Die Aktivierung ihren Verwendungszweck entsprechend ist von überall im EVE Universum zu jeder Zeit per Rechtsklick durchführbar.





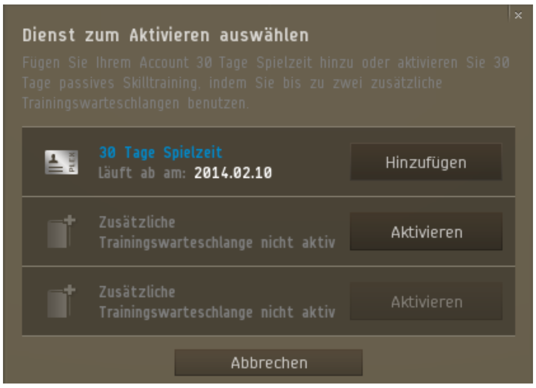
Da man einen solchen PLEX allerdings nur auf einen aktiven Account anwenden kann, ist eine Reaktivierung eines stillgelegten Accounts nicht möglich. Aber man kann dem Vorbeugen: über das Redeem-System können bestimmte Items in und aus dem Spiel befördert werden. Per RK auf einen PLEX und „zurück zu Gegenstände einlösen" verschwindet dieser aus dem Hangar und man könnte ihn über das Geschenkpaket beim einloggen (oder im ESC-Menü unter „Gegenstände einlösen") wieder in den Hangar holen. Wenn ein Account ausgelaufen ist und einen PLEX unter Redeem Items auf Vorrat hat, kann dieser PLEX über die Accountverwaltung auf der EVE-Webseite den Account wieder aktivieren. Die Funktion dafür ist etwas verwirrend versteckt: per „Reaktivieren" gelangt man zu einer Seite, wo man ein Produkt auswählen soll, hier „1 Monat" auswählen (auch wenn da ein Dollarpreis steht) auf der nächsten Seite gibt es dann die Option für PLEX aus dem Redeem-System.



Stunden für PLEX („Hours for PLEX")

Sollte man aber vergessen haben eine PLEX zurückzulegen, so existiert in den Accountoptionen die Möglichkeit den Account für 4h zu aktivieren, was zum kaufen und anwenden einer PLEX ausreichend ist. Sollten diese 4h nutzlos verstrichen sein, so hilft nur noch eine höflich angefragte Petition um weitere Spielstunden zu erbitten um mit PLEX aktivieren zu können. [1,de]

zusätzliche Trainingswarteschlange



Je Account kann immer nur einer der maximal drei möglichen Charaktere Skillpunkte ansammeln. Aber mit den PLEX kann man dies erweitern, sodass maximal drei aktive Trainingswarteschlangen auf einem Account möglich sind. Per Klick auf die Rechtsklickoption eines PLEX öffnet sich der „Dienst zum Aktivieren" in diesem kann man auswählen, wofür die Plex verwendet werden soll, sei es zum einfachen Verlängern des Spielabos oder aber zum Erweitern der Trainingswarteschlange. Achtung: trotz mehrerer aktiver Trainingswarteschlangen kann immer nur EIN Charakter je Account online sein.

Ob Bedarf an einer zweiten Trainingswarteschlange besteht muss jeder für sich selbst ausmachen – manchmal ist es einfach besser einen zweiten Account zu betreiben.

Training-für-Plex

+ nachden Altchar alles erlernt hat was er sollte → keine zusätzlichen Abogebühren
- nur max 1 Char online

Zweit-Account

+ kann parallel zum Mainchar online sein
- immer Abogebühren

[1,de]

Freund-Programm



Das Buddy-Programm ist für CCP eine Möglichkeit neue Piloten in das EVE-Universum zu holen. Aktive Abonnenten können unbegrenzt Einladungen an Bekannte, Freunde, Kollegen, etc. schicken um sie in das Spiel zu locken. Dabei profitieren die neuen Flugschüler von einer verlängerten Testzeit von insgesamt 21 Tagen (14 Tage ohne Buddy-Invite).

Wenn einer der geworbenen den Testaccount zu einem Vollaccount umwandelt bekommt der Werbende 30 Tage Spielzeit als Bonus gutgeschrieben (oder einen 30d-PLEX). Die Aktivierung (Bezahlung des Abo) ist zulässig über Kredit- oder Debitkarte, WebMoney-Transfer, paysafecard, ETC, PLEX, iDeal und PayPal (Kann sich auch ändern, siehe dazu secure.eveonline.com/Buddy/?status#terms-conditions). Spielzeit in EVE wird IMMER addiert, einer vorzeitigen Aktivierung steht demnach auch nichts im Wege. Um die Einladungen zu vergeben, einfach im EVE Account Management den Unterpunkt Freund-Programm auswählen.

Zu diesem Thema ist auch ein richtiger Markt entstanden – etliche EVE'ler laden die Neulinge ein um die 30 Tage Spielzeit zu ergattern. Im Gegenzug erhalten die jungen Piloten Startgeld (ISK) und/oder das Wissen und die Erfahrung ihres Mentors (→ http://www.eveger.de/forum/showthread.php?t=20631).

Singularity

Der öffentliche Testserver von EVE ist Singularity (kurz: SiSi).
SiSi ist eine komplette Spiegelung des Liveservers Tranqulility die in unregelmäßigen Abständen aktualisiert wird. Er dient zum Testen und zum Auffinden von Bugs im Spiel; auch finden dort die ersten öffentlichen Tests für kommende Erweiterungen statt (Mass Tests). Wer nicht gerade versucht die neuen, kommenden Funktionen von EVE zu ergründen, der testet dort sein neues Schiff oder übt sich an bisher unbekannten oder höherleveligen Missionen – denn ein Verlust auf SiSi ist verschmerzbarer als auf Tranquility (TQ). Alle normal erhältlichen Gegenstände sind von NPC-Order für je 100ISK erhältlich. Die Skillzeit läuft auch im normalen Tempo ab. Darüber hinaus gelten auf SiSi einige Regeln [1] [2] [3de], dessen Nichtbeachtung auch zum Bann vom Testserver führen kann.

- Kampf nur mit Einwilligung beider Parteien (Bojen in 6-CZ49 ausgenommen)
- keine Entwickler, GM's oder Volunteers (Bughunter) belästigen
- keine Aktivitäten, die die Stabilität des Servers beeinflussen initiieren (z.B. große Mengen raffinieren, übergroße Anzahl von Stapeln im Markt erstehen, Überzahl an Container im All abwerfen, …)
- Podkills sind erlaubt
- Sovereignty: wer zu erst kommt malt zuerst, wer also zuerst einen Sov-Tower stellt hat das Recht die Sov dort zu halten und darf ohne Einverständnis nicht gestört werden.

Das Hauptsystem 6-CZ49 ist ein zentrales Nullsecsystem, was der Haupttreffpunkt zum Testen und kämpfen ist. Dort sind unter anderem zahlreiche Bojen installiert, die die unterschiedlichsten Kampfzonen markieren. Wenn man den Ingamechannel ‚moveme' betritt wird man auch direkt in das System versetzt, sofern in 6-CZ49 nicht über 100 Chars anwesend sind. Über den Ingamechannel ‚Singularity' erhält man weitere Infos. Ein brechen der Regeln führt gewöhnlich zu einem Permabann, d.h. auch nach einer neuen Spiegelung (Mirror) kann man mit dem verbrannten Account nicht mehr auf den SiSi oder an den Massentests von CCP teilnehmen.
Für den Testserverzugang hat man die Möglichkeit den kompletten Client von http://community.eveonline.com/support/download/test-servers/ herunterzuladen.
Einfacher geht die „Installation" des SiSi-Clients, indem man sich seinen vorhandenen EVE-Ordner in einen neuen Pfad kopiert (z.B. „D:\EVE-Test"). Anschließend erstellt man eine Verknüpfung zu diesem Pfad („D:\EVE-Test\eve.exe"). Damit der Launcher dann weiß das er zum Testserver verbinden soll muss noch die Einstellung „/server:singularity" an die Verknüpfung angehangen werden („D:\EVE-Test\eve.exe /server:singularity"). Achtung: wenn der Pfad zum EVE-Ordner Leer oder Sonderzeichen enthält muss der erste Teil der Verknüpfung in Anführungszeichen gesetzt werden ("D:\erstellter Pfad\eve.exe" /server:singularity). Der Launcher patcht bei jedem Start den lokalen Client auf die jeweils aktuellste EVE-Version.
Als weitere Option gibt es noch „ /end /LUA:OFF /server:singularity" (ohne Anführungszeichen) dadurch wird der Client veranlasst den Cache und die Einstellungen im Startordner zu speichern – die Wirkungsweise ist also wie eine portable Anwendung.
Wenn man den Ordner „settings" kopiert („X:\users\BENUTZERNAME\AppData\Local\CCP\EVE\PFADzuEVE") hat man auch alle Einstellungen des Live-Servers übernommen.

EVE-Trivia

Sneaks in a classic
Referenz zu
http://community.eveonline.com/ingameboard.asp?a=topic&threadID=840754

A Big Red Button
Da gab es mal einen CCP Mitarbeiter namens „CCP Tuxford“. Ein Eintrag im Urban Dictionary erklärt alles:
http://www.urbandictionary.com/define.php?term=tuxford

A Handful of Tiny Stars
siehe „A Tiny Monolith“

A Tank of Honor
Es war einmal eine Zeit, da wurden Carrier und Dreads dank ihres großen Frachtraumes tatsächlich genutzt um im 0.0 Gegenstände umherzutransportieren. Also fingen viele an dies mit Cargohold Expander zu riggen. So entstand „Ehre tanken“. Der Begriff selbst begann mit einem Alptraum…

Animal Medical Expert
Ein Wortspiel. „Schmeckt eher säuerlich.“ ist bitter „Animal Medical Expert“ ist ein Veterinär (Tierarzt) oder kurz Vet
http://www.urbandictionary.com/define.php?term=bittervet

Assasination Contract: Mirial
Ein ausgesetztes Kopfgeld auf einem Char führte zu einem der teuersten Corp-Diebstähle (für damalige Zeit 2005) durch Söldner.
https://truestories.eveonline.com/truestories...
http://oldforums.eveonline.com/?a=topic&threadID=172529
http://www.spiegel.de/netzwelt/web/game-bytes-der-teufel-hat-die-besten-spiele-a-376244.html

Band of Brothers Director Access Key
Manchmal sollte man einfach Überprüfen welche inaktiven Chars noch Direktorrechte haben…
http://oldforums.eveonline.com/?a=topic&threadID=990388

Boots.ini
Ein Verweis auf den schrecklich schiefgelaufenen Trinity-Patch, welcher die Windows boot.ini einiger Spieler beschädigte.
http://community.eveonline.com/news/dev-blogs/about-the-boot.ini-issue/
http://www.youtube.com/watch?v=msXRFJ2ar_E

Concordokken
http://www.youtube.com/watch?v=SiE8_pz013g

Deactivated Station Key Pass
(früher: „Key Pass to Open the Door“)
Im Kapitänsquartier ist eine Tür. Schoneinmal versucht sie zu öffnen?
Eigentlich sollten nur Blaupausen ausgegeben werden, aber durch einen Fehler wurden stattdessen die „Key Pass“ ausgegeben, die später deaktiviert wurden.

Donut Holder
Früher unterlag das wechseln der Schiffe im Stationshangar noch dem Sessionchange. Wenn man dennoch versuchte sein Schiff zu wechseln erklärte eine Fehlermeldung dass dies nicht ginge weil „it was looking for a place to put all your donuts.“

Hull Tanking, Elite
…selbsterklärend…

Little Helper, Female
Dies ist eine Referenz dazu, dass viele Piloten eine Einheit „Exotic Dancers“ im Cargo mitführen – einfach nur um eine eventuelle Killmail lustiger erscheinen zu lassen.

Little Helper, Male
Das gleiche gilt für die Damen. Sofern man annimmt es würden irgendwelche Frauen Eve spielen :-P

Lost reminder to pay sov bill
…selbsterklärend…

Magic Crystal Ball
Über zukünftige Patches, Releases und Änderungen kann nur spekuliert werden – aber vielleicht hilft auch ein Blick in den „Magic Crystal Ball“.
Beliebte Beschäftigung auf dem SiSi ist es neue Item-IDs auszulesen und über die dadurch auftauchenden Module zu Spekulieren.

Military Experts and You
Ein Verweis auf den Satz "Military experts are calling this a cynosural field!" im Quantum Rise Trailer.
http://www.youtube.com/watch?v=lKviRpvGXBs

Model of a Fighter
In der Vergangenheit zierte auf der EVE-Webseite eine ganze weile ein Bild eines „Templar“. Forumeinträge fragten ständig „Welcher Typ von Schiff ist das?“.

New Eden Soundbox
„EVE has sound?“ ist lange Zeit schon ein Running-Gag. Richtig behoben wurde dies erst mit Retribution, eigentlich…

Public Portrait: How To
Mit einem alten Forumsthread begann alles:
http://oldforums.eveonline.com/?a=topic&threadID=1021382
Inzwischen sind die alten Charakterbilder nur noch über Fansites aufrufbar:
http://www.schildwall.info/faces.html?243161596

Postcard From Poitot
…selbsterklärend…

Premier ticket for: Clear Skies
http://www.clearskiesthemovie.com/
http://www.youtube.com/watch?v=5285kr1J4xE
http://www.youtube.com/watch?v=4NRJgxkK-t8
http://www.youtube.com/watch?v=ehN1eS6HSro

Premier ticket for: Day of Darkness
http://www.youtube.com/watch?v=OcQx5n4F76M
http://www.youtube.com/watch?v=-QLAgzc19O0

Premier ticket for: The last G campaign
http://www.youtube.com/watch?v=DexaLFHOYac&list=PL33F5C50045F8BADB

Replica Gallente Cruiser
Schon jemals aufgefallen, das die Thorax Ähnlichkeiten mit einem Sexspielzeg hat? Wenn man also solch ein Spielzeug hat (speziell wenn es grün ist) hat man eine Replica Gallente Cruiser.

Rules of Engagement
Ein Verweis zu Curatores Veritatis Alliance, die berühmteste „NRDS“ Rollenspiel-Allianz. Sowie jemand auf CVA schießt, wird deren Feindesliste (red list) länger und länger und länger … Es gibt wohl auch schon eine Suchmaschine für diese Liste.

Scotty the Docking Manager's Clone
Eine Meldung die auf Station immer verwendet wird wenn man bestimmte Aktionen während des Session-Change-Timer ausführen möchte und besagt das Scotty daran arbeitet.
In DUST514: wenn Schlachtbeitretung fehlschlägt ist auch die Scotty AI daran Schuld.

Ship Fitting Guide
Es war einmal ein Pilot der mit seiner Raven versuchte seine erste Level 4 Mission zu absolvieren und dabei viele Schwierigkeiten hatte. Im Forum fragte er nach Hilfe und Empfehlungen. Nachdem nach seinem Fitting gefragt wurde, listete das in diesem Item genannte Fitting. Er konnte sich absolut nicht vorstellen warum er damit Probleme in Level 4 Missionen hatte.
http://oldforums.eveonline.com/?a=topic&threadID=680281

Shuttle Piloting for Dummies
Früher konnten Shuttles Ziele aufschalten. Diesen Shuttles konnten nun Fighter zugewiesen werden (Kampfdrohnen der Carrier). So ausgerüstet können die Shuttles in den Kampf warpen und die Fighter auf den Gegner hetzen. Interessanter ist, dass die meisten Piloten Shuttles im Overview ausgeblendet haben und so absolut nicht herausfanden woher der ganze Schaden kam.

The Mini Monolith
Verweis auf „The Monolith“ im „Dead End“ System. Immer eine Reise wert.
http://evetravel.wordpress.com/2009/12/18/the-monolith/

Unit of Lag
Anspielung auf TiDi.

Villard Wheel
„Wer Lesen kann ist klar im Vorteil!“
In einem früheren Tutorial von *Making Mountains of Molehills (5 of 10)* war es verlangt von einer 'Perpetual Motion Unit I'-Blaupause eine Tech2-Version zu erfinden.
Nun, einige wollten dieses Item aber bauen…
https://gate.eveonline.com/Profile/Villard%20Wheel

Tastenkombinationen

Durch zahlreiche Tastenkürzel wird die Bedienung von EVE stark vereinfacht. Die Tabelle führt die Standardbefehle auf. Einige Kommandos können nicht verändert werden, diese sind mit einem Schloss (🔒) gekennzeichnet. Alle anderen können frei mit und ohne Zusatztasten wie Strg, Shift, Alt oder gar zusätzlichen Maustasten frei definiert werden. Nicht bei jeder Verknüpfung ist auch eine Tastenkombination vorkonfiguriert. Bei einigen wird in Blau eine Beispielkonfiguration angegeben.

Kommando	Beschreibung – Allgemein
	Abmelden
	Aktives Fenster minimieren
Strg-W	Aktives Fenster schließen
	Alle Fenster minimieren
Strg-Alt-W	Alle Fenster schließen
🔒 Strg-A	Alles auswählen
Strg-Alt-Shift-F12	Audio an/aus
🔒 Strg-X	Ausschneiden
Strg-F9	Benutzeroberfläche an/aus
🔒 ↵ (Enter)	Bestätigen
Strg-Alt-Shift-E	Effekte an/aus
🔒 Strg-V	Einfügen
🔒 Strg-Shift-TAB	Fenstermenü aufwärts durchsuchen
🔒 Strg-Tab	Fenstermenü durchsuchen
Strg-Alt-Shift-T	Geschützturm-Effekte an/aus
	Kreismenü
	Herauszoomen
	Hineinzoomen
	Kapitänsquartier betreten
🔒 Strg-C	Kopieren
Alt-F9	Mauszeiger verbergen
🔒 Esc	Modale Fenster schließen und Konfigurationsmenü öffnen
Strg-Alt-↵	Monitor zurücksetzen
Strg-Alt-Shift-M	Monitor öffnen
Strg-3(Num)	Nächster Tab
Strg-Shift-3(Num)	Nächstes Fenster aus dem Stapel
	Schiffshangar betreten
🔒 DRUCK	Screenshoot aufnehmen
Alt-Shift-Q	Spiel verlassen
	Station verlassen
Alt-↵	Vollbild an/aus
Strg-9(Num)	Vorheriger Tab
Strg-Shift-9(Num)	Vorheriges Fenster aus Stapel
Maus5	Weiter
Maus4	Zurück
🔒 TAB	Zwischen Eingabefeldern wechseln
🔒 Shift-TAB	Zwischen Eingabefeldern wechseln

Kommando	Beschreibung – Bewegung CQ
A	Nach links bewegen
D	Nach rechts bewegen
W	Vor
S	Zurück

Kommando	Beschreibung – Charaktererstellung
F1	Porträt 1 auswählen
F2	Porträt 2 auswählen
F3	Porträt 3 auswählen
F4	Porträt 4 auswählen

Kommando	Beschreibung – Navigation
-	Abbremsen
Alt-Z	Alle Klammern an/aus
Strg-S	Autopilot an/aus
+	Beschleunigen
Alt-Shift-Z Strg-Shift-X	Keine Klammern anzeigen (Alt-Shift = Windowsshortcut für Tastaturlayout wechseln)
Alt-6(Num)	Nächstes Ziel auswählen
Strg-Leertaste	Schiff stoppen
Strg-O	Sensorübersicht an/aus
Alt-Shift-X	Spezial-Klammernanzeige an/aus
Strg-D	Taktische Übersicht an/aus
C Kürzel löschen	Verfolger-Kamera: Kamera auf das ausgewählte Objekt ausrichten an/aus
Alt-Strg-Leer	Volle Geschwindigkeit
Alt-4(Num)	Vorheriges Ziel auswählen
X	Übertragen: Ziel (gewähltes)
	Übertragung: Am Standort
	Übertragung: Befehl Flotte: Pos. halten
	Übertragung: Benötige Energiespeicher
	Übertragung: Benötige Panzerung
	Übertragung: Benötige Schild
	Übertragung: Brauche Unterstützung
Z	Übertragung: Feind gesichtet
	Übertragung: Flottenübertragungs-empfänger durchblättern
	Übertragung: In Position bei
	Übertragung: Zum Signalfeuer springen

Kommando	Beschreibung – Kampf
D	Andocken/Springen/Tor aktivieren
Q	Annähern
A	Ausrichten nach
Alt	Betrachten
E	In Reichweite halten
T	Info anzeigen
	Objekt aus einer Sequenz markieren: 1-9
7	Objekt aus einer Sequenz markieren: 1,2,3
	Objekt aus einer Sequenz markieren: A-I
8	Objekt aus einer Sequenz markieren: A,B,C
9	Objekt aus einer Sequenz markieren: X,Y,Z
W	Umkreisen
S	Warpen zu
Strg	Ziel aufschalten
Strg-Shift	Zielaufschaltung aufheben

Kommando	Beschreibung – Navigation
-	Abbremsen
Alt-Z	Alle Klammern an/aus
Strg-S	Autopilot an/aus
+	Beschleunigen
Alt-Shift-Z Strg-Shift-X	Keine Klammern anzeigen (Alt-Shift = Windowsshortcut für Tastaturlayout wechseln)
Alt-6(Num)	Nächstes Ziel auswählen
Strg-Leertaste	Schiff stoppen
Strg-O	Sensorübersicht an/aus
Alt-Shift-X Alt-X	Spezial-Klammernanzeige an/aus (Alt-Shift = Windowsshortcut für Tastaturlayout wechseln)
Strg-D	Taktische Übersicht an/aus
C Kürzel löschen	Verfolger-Kamera: Kamera auf das ausgewählte Objekt ausrichten an/aus
Alt-Strg-Leer	Volle Geschwindigkeit
Alt-4(Num)	Vorheriges Ziel auswählen
X	Übertragen: Ziel (gewähltes)
	Übertragung: Am Standort
	Übertragung: Befehl Flotte: Pos. halten
	Übertragung: Benötige Energiespeicher
	Übertragung: Benötige Panzerung
	Übertragung: Benötige Schild
	Übertragung: Brauche Unterstützung
Z	Übertragung: Feind gesichtet
	Übertragung: Flottenübertragungs-empfänger durchblättern
	Übertragung: In Position bei
	Übertragung: Zum Signalfeuer springen

Kommando	Beschreibung – Drohnen
F	Alle Drohnen: Angreifen
Shift-R	Alle Drohnen: Zum Drohnenhangar zurückkehren
Shift-Alt-R	Alle Drohnen: Zurückkehren und umkreisen
	Drohneneinstellungen: Feuer fokussieren an/aus
	Drohneneinstellungen: Umschalten zwischen Aggressiv/Passiv
	Kämpfereinstellungen: Angreifen und Folgen an/aus
	Neue Verbindung zu verlorenen Drohnen

Kommando	Beschreibung – Module
F1 .. F8	High Power Slot 1 .. 8 aktivieren
Strg-F1 .. Strg-F8	Low Power Slot 1 .. 8 aktivieren
Alt-F1 .. Alt-F8	Medium Power Slot 1 .. 8 aktivieren
Strg-R	Module nachladen
Shift-F1 .. Shift-F8	Überlastung für High Power Slot 1 .. 8 an/aus
Strg-3	Überlastung High Power-Modulklasse an/aus
Strg-Shift-F1 .. Strg-Shift-F8	Überlastung für Low Power Slot 1 .. 8 an/aus
Strg-3	Überlastung für Low Power-Modulklasse an/aus
Alt-Shift-F1 .. Alt-Shift-F8	Überlastung für Medium Power Slot 1 .. 8 an/aus
Alt-2	Überlastung für Medium Power Slot 1 .. 8 an/aus

AküFi – Abkürzungsfimmel

Com-Communication; Corp-Corp/Ally; Env-Environment; Fit-Fitting; Ind-Industry; Pilot-Piloting/Navigation; Prog-Programm/Anwendung			
Begriff	**Typ**	**Begriff**	**Beschreibung**
/o	Com	Person holding his head, or slapping his hands on his head	Person hält ihren Kopf, zeigt eine schlimme Situation
\o	Com	Person waving with his hand	Symbolisiert Arm und Kopf – steht für „Hallo“
\o/	Com	Person waving with both hands	Arme in die Luft steht für Freude (Hurra)
\o//	Com	Person waving both hands and kicking the air	Arme in die Luft steht für extreme Freude
0.0	Env	0.0 (null null)	Alle Nicht-Empire Gebiete meistens in Spielerhand (Sovereignty) und gefährliches Gebiet (NBSI) und absolut gesetzlos (keine Mali wie Sec-Abzug, Sentries usw.)
AB	Fit	Afterburner	Erhöht Schiffsgeschwindigkeit wenn aktiv und Masse (höhere Aligntime) und verbraucht Cap
Abba	Ship	Abaddon (Amarr BS)	
Abby	Ship	Abaddon (Amarr BS)	
ABC	Env	Arkonor, Bistot, and Crokite	Abkürzung für die drei höchstwertigen (0.0) Erze
AC	Fit	Autocannon	Kurzstreckenprojektilwaffe mit hohem Falloff
active tank	Fit		aktiver Tank repariert entstandenen Schaden, benötigt Cap und gute Resistenzen, meist für PvE
AF	Ship	Assault Frigate (Class)	T2 Fregatten mit besserem Tank- und Schadenspotential, eigentlich Assault Ship
AFAIK	Com	As Far As I Know	soweit ich weiß
AFK	Com	Away From Keyboard	zur Zeit nicht am Rechner
Aggress, Aggression	Fight		verschiedene Arten Agression zu erzeugen, sind wichtige Spielregeln für PvP
Aggressed	Fight		Wenn man aktiv an Kämpfen teilnimmt kann man für 60 Sekunden nach letzter Handlung nicht docken und springen.
aggro	Fight		Man hat einen Aggressioncountdown gegen NPC's, Spieler oder Corps
AKA	Com	Also Known As	auch bekannt als
align	Pilot		ausrichten auf ein Ziel um schneller im Warp zu sein, Geschwindigkeit ist nötig nicht nur die optische Schiffsausrichtung
Alpha (strike)	Fight		Der Schaden den eine Salve aus allen Waffen gleichzeitig verursacht
Alt	Com		Alternativer Charakter, meist auf einem anderen Account, um das gleichzeitige spielen und skillen zu ermöglichen
AM	Fit	Assault Missiles	wird von Cruisern/BC gegen Fregatten verschossen
AML	Fit	Assault Missile Launcher	Werfer für Assault Missiles
anti-pie	Pilot	Anti-(player)pirate	Spieler die es sich zur Aufgabe machen Piraten zu jagen und für ihre Vergehen zu „bestrafen“
AOE	Fit	Area of Effect	Flächenwaffen (eigentlich Volumen-) die alle Objekte in ihrem Umkreis treffen (z.B. Smartbombs)
AP	Pilot	Autopilot	der Autopilot bewegt Schiff selbstständig zum Ziel, nicht ratsam(selbst im HighSec) und aufgrund von Warpto 15 km nicht sehr schnell
Apoc	Ship	Apocalypse (Amarr BS)	
Ark	Env	Arkonor Ore	Erzart
Ark	Ship	Amarr Jumpfreighter	
AS	Ship	Assault Ship (Class)	Angriffsschiff (T2-Fregatten-Schiffsklasse)
ASAP	Com	As Soon As Possible	sobald wie möglich
Assifrig	Ship	Assault Frigate	Angriffsfregatte (T2-Fregatten-Schiffsklasse)
ATB	Item	Alloyed Tritanium Bar	kann beim Salvagen gewonnen werden und ist erforderlich für Rigs
ATM	Com	At The Moment	im Moment
AU	Env	Astronomic Unit	Astronomische Einheit (Abstand Erde-Sonne; 1AU = 149‘597‘870‘691m ≈ 150mio km)
Aura	Pilot		Stimme des Bordcomputers für Tutorials und Ereignisnachrichten
AURORA	CCP	Auxiliary Union for Relay, Observation, Recording, & Analysis	organisieren Events, früher Teil des ISD
autopest	Ship		Tempest (Minmatar Battleship) mit Autocannons

Com-Communication; Corp-Corp/Ally; Env-Environment; Fit-Fitting; Ind-Industry; Pilot-Piloting/Navigation; Prog-Programm/Anwendung			
Begriff	**Typ**	**Begriff**	**Beschreibung**
Awox	Pilot	Awoxer, to Awox, Awox	Ein Spieler, der seinen Blau-Status zu anderen ausnutzt um sie zu schädigen
BB	Ship	Blackbird (Caldari Cruiser)	
BB	Ship	Battleship	Bezeichnung für Schlachtschiff in der Schifffahrt
BBIAB	Com	Be Back In A Bit	Bin in einiger Zeit zurück
BBL	Com	Be Back Later	Bin später nochmal da
BBS	Com	Be Back Soon	Bin bald zurück
BC	Ship	Battlecruiser (Class)	Schlachtkreuzer (Schiffsklasse)
BCS	Fit	Ballistic Control System	Modul das Schaden bei Raketen erhöht
BCU	Fit	Ballistic Control Unit (formerly)	Alte Bezeichnung für BCS
BH	CCP	Bug Hunter	Leute die Fehler im Spiel suchen, siehe auch ECAID
Bist	Env	Bistot ore	Erzart
Blasterthron	Ship		Megathron (Gallente Batlleship) mit Blastern
Blinky	Pilot		Oder „Flashy" erscheinen Chars mit Secstatus <=-5 oder GCC in der Overview und können ohne Konsequenzen angegriffen werden
Blob	Fight		übergroße Anzahl an Spielern, die durch Masse den Gegner übertrumpfen
Blobs	Ship	Black Ops	Ein T2-Schlachtschiff der Black Ops Klasse
Blood jump	Pilot		Durch (Selbst)Zerstörung der Kapsel springt der Pilot an den Ort seines Medial Clones, Implantate werden zerstört und ein neuer Klon muss erworben werden
Blue	Corp		Blaue Standings werden für Freunde und Alliierte vergeben und indizieren dass man von ihnen nicht angegriffen wird (im Gegensatz zu neutralen)
BM	Pilot	Bookmark	Lesezeichen (hier: Position in einem System) das angeflogen werden kann (siehe Safespot)
bo0n	Com		ähnlich wie Newbie, aber mit beleidigenden Unterton
BP	Ind	Blueprint	Blaupause zur Herstellung von Schiffen, Items usw.
BPC	Ind	Blueprint Copy	Blaupausenkopie ermöglicht nur begrenzte Herstellung des Gegenstandes und kann nicht erforscht werden
BPO	Ind	Blueprint Original	Blaupausenoriginal ermöglicht unbegrenzte Herstellung des Gegenstandes und kann erforscht werden
BRB	Com	Be Right Back	bin gleich zurück
Breaking tank	Fight		mehr Schaden machen als das Schiff in der Lage ist zu tanken und so es über kurz oder lang zerstören
BRT	Com	Be Right There	bin gleich da
BS	Ship	Battleship (Class)	Schlachtschiff-Klasse
BSOD	Prog	Blue Screen of Death	bei dem Spieler ist ein schwerwiegender Fehler aufgetreten
BTW	Com	By The Way	Nebenbei / übrigens
Bubble	Pilot		Ein „Blasenförmiger" Bereich in dem Warpen nicht möglich ist, geht nur im 0.0 und wird zur Abriegelung von Systemen benutzt
Bubbled	Pilot		Ein Gate oder Station wird von Bubbles eingeschlossen oder umgeben um den Transit feindlicher Kräfte zu erschweren und sie leichter abzufangen
bumpen	Pilot		schupsen – mit Geschwindigkeit auf ein Schiff zufliegen und versuchen es wegzuschieben um es so aus der Reichweite von Station/Gate/... zu bringen
Button	Env		Eroberungspunkt in einem Factional Warfare Complex
BYOB	Com	Bring Your Own Blueprint	Ein Angebot bei dem man für jemandem etwas baut sofern dieser den Blueprint liefert
BYOM	Com	Bring Your Own Minerals	Ein Angebot bei dem man für jemandem etwas baut sofern dieser das Material liefert
CAD	Corp	Commerce Assessment Department	Teil von CONCORD
Camp	Fight		Eine Gruppe von Spielern die ein Gate oder eine Station belagern um Kriegsgegner oder andere Spieler abzufangen
camped	Fight		Eine Station oder ein Gate das von Spielern belagert wird, wird als „becamped" bezeichnet da sie dort ein Camp errichtet haben
camping	Fight		Der Vorgang des Belagerns um andere Spieler abzufangen

Com-Communication; Corp-Corp/Ally; Env-Environment; Fit-Fitting; Ind-Industry; Pilot-Piloting/Navigation; Prog-Programm/Anwendung			
Begriff	**Typ**	**Begriff**	**Beschreibung**
Can	Pilot		Ein Frachtcontainer im All, im Frachteraum oder im Hangar
canflipping	Pilot		Ein Spieler stiehlt aus einer Can oder einem NPC-Wrack eines anderen damit dieser ihn angreift oder zurückstiehlt damit er ihn angreifen kann
CAOD	CCP	Corporation, Alliance and Organisation Discussion	Forumsbereich im offiziellen (englischem) EVE-Forum
Cap	Fit		Energiespeicher (des Schiffes) aus dem die Aktivierung aller Module versorgt wird
Cap	Pilot		einen Factional Warfare Complex erobern (capture)
Capital	Ship	Capital Ships (Class)	Großkampfschiff mit Sprungantrieb das keine Gates benutzen kann (Dreadnoughts, Carriers, Motherships and Titans)
Caps	Ship	Capital Ships (Class)	Großkampfschiff mit Sprungantrieb das keine Gates benutzen kann (Dreadnoughts, Carriers, Motherships and Titans)
Carebear	Pilot		Glücksbärchen – vermeidet PvP und konzentriert sich auf PvE
CC	Ind	Command Center (Planetary Interaction Item)	Basismodul für Planetare Interaktion
CCC	Fit	Capacitor Control Circuit (Rig)	Eine Rig die die Ladezeit des Energiespeichers verringert
CCC	Pilot		Pilot hat ein Cynofeld geöffnet und fordert seine Flottenmitglieder auf zu ihm zu springen
CCP	CCP	Crowd Control Productions	Die Firma die EVE Online entwickelt hat und betreibt
CEO	Corp	Chief Executive Officer	Der Chef einer Corporation
ceptor	Ship	Interceptor (class)	T2 Fregatten mit höherem Speed und besserem Tackle
Chaining	Fight		Taktik beim ratten den wertlosen Teil eines Spawns stehen zu lassen damit der wertvolle Teil wieder respawnt
CJ	Pilot	Clone jump	In einen anderen Jumpclone springen und so weite Strecken zurücklegen, geht nur alle 24 Stunden
cloak	Fit	Cloaking Device	Gerät zum tarnen des Schiffes, nur das Covert Cloaking macht getarnt warpen möglich, alle Objekte innerhalb 2500m deaktivieren die Tarnung
Clone	Pilot		Der Körper des Piloten (im Pod) auch inaktive Jumpclones
Clone jump	Pilot		In einen anderen Jumpclone springen und so weite Strecken zurücklegen, geht nur alle 24 Stunden
CM	Fit	Cruise Missile	hohe Reichweite, mittlerer Schaden, abgefeuert von Battleships, besser gegen kleinere schnelle Ziele als Torpedos
CML	Fit	Cruise Missile Launcher	Battleshipwaffe, feuert Cruise Missiles
CN	Corp	Caldari Navy	NPC Corp
CNR	Ship	Caldari Navy Raven AKA Raven Navy Issue	Caldari Faction-BS
CO	Env	Customs Office	Zollamt – zum Im-/Export von planetarischen Gütern
CONCORD	Corp	Consolidated Cooperation and Relations Command	NPC Polizei im High Sec, rächt ungerechtfertigte Angriffe (verhindert sie nicht zwangsläufig)
CONCORDED	Fight		Von CONCORD abgeschossen werden, siehe Suicide Ganking
CONCORDOKKEN	Fight		Was passiert wenn man die Wut von CONCORD auf sich zieht, wurde bekannt durch ein Video von The Riz
convo	Com	conversation	Kommunikationseinladung (Chatfenster)
Corp	Corp	Corporation	Unternehmen/Firma, ein Zusammenschluss von Spielern, die „Gilden“ in EVE
CovOps	Ship	Covert Ops (Class)	Schiffsklasse, die spezialisiert auf Scouten und Scannen ist (verdeckte Operationen, kann getarnt warpen)
CQ	Env	Captain‘s Quarter	Kapitänsquartier
CRC	CCP	Communications Relay Commission	Forum Moderatoren, früher Teil des ISD
CS	Ship	Command Ship (class)	Kommandoschiff, gibt Flottenbonus
CSM	CCP	Council for Stellar Management	Gewählte Spielervertretung gegenüber CCP
CTA	Fight	Call To Arms / Call to Action	„zu den Waffen rufen“ – Einsatzbereitschaft der Flotte herstellen, meistens eine Pflicht in 00 Allianzen
CTD	Prog	Crash to Desktop	Absturz des Programms
Cyno	Pilot	Cynosural Field	Sprungfeuer für Capitalschiffe
Cyno Ship	Ship		Ein Schiff das ein Cynofeld erzeugt, ist einem hohen Risiko ausgesetzt
Damps	Fit	Remote Sensor Dampener	Die Zielerfassungsreichweite wird gesenkt und die Aufschaltzeit erhöht

Com-Communication; Corp-Corp/Ally; Env-Environment; Fit-Fitting; Ind-Industry; Pilot-Piloting/Navigation; Prog-Programm/Anwendung			
Begriff	**Typ**	**Begriff**	**Beschreibung**
DB	Item	Dark Blood (faction module)	Blood Raider Faction Module
DC	Fit	Damage Control	Allroundmodul, gibt Resistenzen auf Schild/Panzerung/Struktur
DCU	Fit	Damage Control Unit	Allroundmodul, gibt Resistenzen auf Schild/Panzerung/Struktur
DCU	Fit	Drone Control Unit	erlaubt eine Extra Drohne
DD or DDD	Fit	Doomsday Device	Titanenwaffe mit massivem Schaden
Deaggressing	Fight		Während eines Kampfes alle aggressiven Handlungen einstellen um nach dem 60 Sekunden Timer docken oder springen zu können
Deathstar	Corp		Eine POS die nur zum Verteidigen ausgerüstet ist als Rückzugspunkt und für Territorialkontrolle
dec/decced	Corp	War Declaration	Kriegserklärung einer Corp/Allianz an eine andere Corp/Allianz erlaubt sanktionsfreie Kämpfe
DED	Corp	Directive Enforcement Department	Teil von CONCORD
Dessie	Ship	Destroyer	größer als Fregatte kleiner als Kreuzer, Anti-Fregattenschiff
Dev	CCP	Game Developer	Spielentwickler bei CCP
DevBlog	CCP	Developer Blog	Entwickler-Blog über aktuelle/kommende Soft-/Hardwareseitige Änderungen
DG	Item	Dread Guristas	Dread Guristas Faction Module
Dictor	Ship	Interdictor (class)	Schiffsklasse auf Destroyerrumpf basierend, ideal zum tackeln
Disco	Fight		Mit Smartbombs eine Lichtschow machen
Disco	Prog	disconnect	Client hat Verbindung zum Server aufgrund von Netzwerkproblemen verloren
Domi	Item	Domination (Angel faction modules)	Angel Faction Module
Domi	Ship	Dominix (Gallente BS)	Dominix (Gallente Schlachtschiff)
DPS	Fit	Damage Per Second	ein Rohwert um Schadensmengen zu vergleichen, wir aber stark durch Tracking, Signatur usw. beeinflusst
Drag bubble	Pilot		Eine Bubble innerhalb 100 km eines Warp- in Punktes zieht Schiffe zu sich wenn sie in einer Linie mit dem Austrittspunkt liegt
Dread	Ship	Dreadnought	Großkampfschiff für Beschuss stationärer Strukturen und anderer Großkampfschiffe
DS(S)	Pilot	Deep Safe (Spot)	Punkt im System, der weit außerhalb der Systemreichweite liegt (weggepatcht)
DT	Prog	Downtime	serverseitige Wartungsarbeiten etc. (zwischen 11 und 12 Uhr GMT)
EANM	Fit	Energized Adaptive Nano Membrane	erhöht alle Panzerungsresistenzen
ECAID	CCP	Equipment Certification and Anomaly Investigations Division	Bug Hunter, Teil des ISD
ECCM	Fit	Electronic Counter Counter Measures	Erhöht die Sensor Stärke des eigenen Schiffes, um die Wirkung von feindlichen ECM-Modulen zu schwächen → Elektronische Kriegsführung
ECM	Fit	Electronic Counter Measures	Unterbricht die Aufschaltung des Ziels für 20 Sekunden mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit
EFT	Prog	Eve Fitting Tool	ein externes Tool um Fittings ohne ISK auszugeben auszuprobieren und anhand von Kennzahlen (DPS, EHP) zu vergleichen
EHP	Fit	Effective hitpoints	Die Schadenspunkte die ein Schiff „einstecken" kann bevor es zerstört wird, bezieht Schild, Panzerung und Struktur mit Resistenzen ein (keine Regeneration!)
Empire Space	Corp		Von einer der 4 großen Fraktionen kontrolliert (Sovereignty), bezieht sich auf High Sec und LowSec
ESS	Fit	Encounter Surveillance System	
ETA	Com	Estimated Time of Arrival	voraussichtliche Ankunftszeit
ETC	CCP	EVE Time Code	Ein Code mit dem man Spielzeit auf einem Account freischalten kann oder der in PLEX umgewandelt werden kann
EULA	CCP	End User Licence Agreement	Diesen Regeln muss zugestimmt werden bevor man eine Software benutzen darf
EW	Fit	Electronic Warfare	Elektronische Kriegsführung (Gegner negativ beeinflussen)
Ewar	Fit	Electronic Warfare	Elektronische Kriegsführung (Gegner negativ beeinflussen)
Executor	Corp		Die (verwaltungstechnische) Führungscorp einer Allianz

Com-Communication; Corp-Corp/Ally; Env-Environment; Fit-Fitting; Ind-Industry; Pilot-Piloting/Navigation; Prog-Programm/Anwendung			
Begriff	**Typ**	**Begriff**	**Beschreibung**
faction	Corp		Die NPC-Factions im Spiel (Empire, Piraten)
faction mod	Fit		Factionmodule haben oft bessere Werte als T2 sind aber Aufgrund ihrer Seltenheit (LP-Shop, Faction-Spawns) viel teurer
Farm	Fight		Eine Mission oder Plex wiederholen ohne ihn abzuschließen wodurch Gegner (nach DT) respawnen
FC	Pilot	Fleet Commander	Flottenkommandeur – hat das sagen in der Flotte, auch Position in einer Flotte für Fleetbooster
FCORD	CCP	Fleet Coordination Commision	Koordination für Sansha Invasionen
FF	Env	Force Field (of a POS)	Kraftfeld der POS (nicht der Schild gegen Beschuss!) der unberechtigte am Annähern hindert
FFS	Com	For Fucking Sake	für die verdammte Sache
fitten	Fit		Schiff mit Modulen, Rigs und Munition ausstatten
flag/flagging	Fight		zeitweise als angreifbar oder feindlich markiert sein (zB nach Diebstahl)
Flashy	Pilot		Oder „Blinky " erscheinen Chars mit Secstatus <=-5 oder GCC in der Overview und können ohne Konsequenzen angegriffen werden
FP	Ind	Forschungspunkte	Forschungspunkte (bei R&D Agenten)
Frig	Ship	Frigate (class)	Fregatte (neben Shuttles + Rookieships) kleinste Schiffsklasse
FS	Com	Fly Safe	freundschaftliche Verabschiedung
FTL	Com	For the Loss	Für den Verlust / die Niederlage, beschreibt einen Fehlschlag oder etwas schlimmes
FTL	Env	Faster than light	schneller als Licht (Bewegung, Kommunikation)
FTW	Com	For the Win	Für den Sieg, beschreibt einen Erfolg oder etwas gutes
FW	Corp	Factional Warfare	Der Krieg der großen Imperien der von Piloten ausgetragen wird
FYI	Com	For Your Information	zu deiner Information
gang	Pilot		eine Gruppe Piloten die zusammen fliegen
Gank, ganking	Fight		im PvP: eine Gruppe die zahlenmäßige Überlegenheit hat, im Gegensatz zum ‚blob' ist der Gank gewöhnlich kleinere Kämpfe
gate	Env	Stargate	Die Sprungtore die Sternensysteme miteinander verbinden
Gate camp	Fight		ein Sprungtor dass von einer Gang belagert wird um Reisende abzufangen
GCC	Fight	Global Criminal Countdown	roter Timer von 15 min nach einer Straftat, im High Sec ruft das CONCORD (auch wenn man mit GCC von einer Station abdockt) im Low Sec feuern die Sentries
Geddon	Ship	Armageddon (Amarr BS)	
GF	Com	Girlfriend	Freundin
GF	Fight	Good Fight	guter Kampf – bestätigt/honoriert Piloten im PvP
GM	CCP	Gamemasters	CCP Angestellte für den Kundensupport, können über das Petitionssystem erreicht werden
Griefer	Pilot		ein Spieler der versucht anderen Kummer zu bereiten und das Spiel zu vermiesen
GSC	Item	Giant Secure Container	großer Sicherheitscontainer (passwortgeschützt)
GTC	CCP	Game Time Code	Ein Code mit dem man Spielzeit auf einem Account freischalten kann oder der in PLEX umgewandelt werden kann
Gyro	Fit	Gyrostabilizer	Schadensmodul für Projektilwaffen
HAC	Ship	Heavy Assault Cruiser (class)	Schwerer Angriffskreuzer, auf Kreuzerhülle basierendes Schiff mit besserem Schaden und Tank
Hactor	Ship	Heavy Interdictor Cruiser	schwerer Unterbrecher (Cruiserhülle) kann (mobile) Warp Bubbles (nur 0.0) erzeugen und so viele Schiffe festhalten
HAM	Fit	Heavy Assault Missile	kurze Reichweite, hoher Schaden, abgefeuert von Cruisern und Battlecruisern, besser gegengroße, langsame Ziele als Heavy Missiles
HAML	Fit	Heavy Assault Missile Launcher	Ein Werfer für HAM's
Hardpoint	Fit		Ein Slot am Schiff in den nur ein spezieller Gegenstandstyp passt, normalerweise bezogen auf Turret- und Launcherhardpoints
Harv	Fit	Harvester Mining Drone	
Hauler	Ship		transportieren/befördern – Fracht jeglicher Art, meist Industrial Schiffe und Varianten
HC	Com	Help Channel	englischsprachiger Hilfechannel, erreichbar über die Sprechblase oben im Chatfenster, deutschsprachiger Hilfechannel heißt „Hilfe"
Hed	Env	Hedbergite ore	Erzart

Com-Communication; Corp-Corp/Ally; Env-Environment; Fit-Fitting; Ind-Industry; Pilot-Piloting/Navigation; Prog-Programm/Anwendung			
Begriff	**Typ**	**Begriff**	**Beschreibung**
Hem, Hemo	Env	Hemorphite ore	Erzart
HF	Com	Have Fun	Verabschiedung
HIC	Ship	Heavy Interdictor Cruiser	schwerer Unterbrecher (Cruiserhülle) kann (mobile) Warp Bubbles (nur 0.0) erzeugen und so viele Schiffe festhalten
Hictor	Ship	Heavy Interdictor Cruiser	schwerer Unterbrecher (Cruiserhülle) kann (mobile) Warp Bubbles (nur 0.0) erzeugen und so viele Schiffe festhalten
Hi-sec	Corp	High security space	Systeme mit Sicherheitsstatus 0.5 bis 1.0 wo CONCORD Angriffe rächt (nicht verhindert), die meisten Spieler halten sich hier auf
HM	Fit	Heavy Missile	hohe Reichweite, mittlerer Schaden, abgefeuert von Cruisern und Battlecruisern, besser gegen kleine, schnelle Ziele als HAM's
HML	Fit	Heavy Missile Launcher	Werfer für Heavy Missiles
Hot drop	Fight		durch ein Cyno springen neue Kräfte direkt in die Kampfzone
HP	Fit	HitPoints	Trefferpunkte die das Schadensabsorbtionspotential eines Schiffes wiedergeben
HTFU	Com	Harden the Fuck up!	http://www.youtube.com/watch?v=VgvM7av1o1Q
Hull tanking	Fit		Die Hülle (Struktur) dient als primäre Schadenssenke, ist meist nicht zu empfehlen
HW	Item	Heavy Water	Schweres Wasser ist ein Treibstoff für POS und Rorqual und wird aus Eis hergestellt
IBTL	Com	I Beat The Lock/In Before The Lock	Noch einen Post in einem Thread machen der höchstwahrscheinlich geschlossen wird
IC	CCP	Interstellar Correspondent	Reporter für die EVE News
IC	Com	In Character	Wird von Rollenspielern verwendet um anzuzeigen dass sie gerade Rollenspiel betreiben
IDK	Com	I Don't Know	ich weiß es nicht
IG	Com	In Game	innerhalb des Spiels
IGB	Prog	InGame Browser	im Spiel integrierter Browser (kann nur spezielle IGB-fähige Webseiten anzeigen)
iHUB	Fit	Infrastructure Hub	Erweiterungsmodul für Systeme im 0.0-Raum
IIRC	Com	If I Recall/Remember Correctly	wenn ich mich richtig erinnere
IM(H)O	Com	In My (Humble) Opinion	meiner (bescheidenen) Meinung nach
Imi	Ship	Imicus (Gallente Frigate)	
IMO	Com	In My Opinion	Meiner Meinung nach
Imps	Item	Implants	Implantate verbessern Attribute und Fähigkeiten und sind an den Klon gebunden (Podkill, Clonejump)
Indu/Indy	Ship	Industrial	Transportschiff/Hauler der Tech 1 – Klasse
Insignia	Item		Dogtags die bei Missionen droppen und für Belohnungen im LP-Shop benötigt werden
Intel	Fight	Intelligence	Aufklärung, Geheimdienst, Information (über den Feind), Feindbewegungen
Intie/Inty	Ship	Interceptor (class)	T2 Fregatten mit höherem Speed und besserem Tackle
Invention	Ind	Erfindung	Durch Erfindung kann eine Blueprintkopie eines T2 Moduls/Schiffs erzeugt werden
IPO	Corp	Initial Public (share) Offering	Aktienverkauf der Corp
IRC	Com	Internet Relay Chat	
IRL	Com	In Real Life	reales Leben (außerhalb des Spiels)
ISD	CCP	Interstellar Services Department	eine Gruppe von Freiwilligen die CCP bei ihrer Arbeit unterstützen
ISK	Item	InterStellar Kredits	EVE's Währung (auch: Isländische Kronen)
itty	Ship	Iteron (Gallente Industrial)	
JC	Pilot	Jump Clone	Sprungklon, ein Klon auf einer anderen Station in den man springen kann
jet	Pilot		Fracht aus dem Laderaum auswerfen erzeugt eine „jetcan“ mit einer Lebensdauer von 2 Stunden
JetCan	Pilot		Container der erzeugt werden kann (beim Fracht abwerfen), hält maximal 2h im All
jetcanning/jetcan mining	Pilot		Das geminerte Erz regelmäßig in eine Jetcan packen um es später mit einem Hauler zu holen oder jemand anders holen zu lassen (Orca)

Com-Communication; Corp-Corp/Ally; Env-Environment; Fit-Fitting; Ind-Industry; Pilot-Piloting/Navigation; Prog-Programm/Anwendung			
Begriff	**Typ**	**Begriff**	**Beschreibung**
Jita 4-4	Env		EVE's Haupt-Handelshub auf dem Caldari Navy Assembly Plant, über 50% vom EVE-Gesamthandelsvolumen
JoC	Fight	Jump on Contact	wenn man aus dem Warp kommt direkt (durchs Gate) springen
jumpclone	Pilot		Sprungklon, Klon auf einer anderen Station in den man springen kann
KB	Prog	Killboard	Eine Webseite wo Corps/Allianzen ihre Killmails posten
Kern	Env	Kernite ore	Erzart
kessie	Ship	Kestrel (Caldari Frigate)	
kickout Station	Pilot	„Auswurfstation“	Stationen, bei denen man nach dem Abdocken (und abbremsen auf 0m/s) außerhalb der Andockreichweite (2,5km) ist.
Kill rights	Fight		Kill Rechte werden verliehen wenn man von jemand anderem ohne Gegenwehr im Empire abgeschossen wird, sie sind zeitlich begrenzt und werden in der Charinfo aufgeführt
Killboard	Prog		Eine Webseite wo Corps/Allianzen ihre Killmails posten
kiting	Fight		Außerhalb der Waffenreichweite des Gegners bleiben um nicht getroffen zu werden
KM	Fight	Killmail	Nachricht über den Abschuss eines Schiffes – im Charaktermenü unter Kampflog zu finden
KoS	Fight	Kill on Sight	töten bei Kontakt – Feind
LAR	Fit	Large Armor Repair	Großer Panzerungs Reparierer
Learnings	Pilot		alle Skills die zur Kategorie „Learnings“ gehören und die Attribute verbessern – mit Incursion abgeschafft
Leeroy	Com		sich ohne Sorgen in die Gefahr stürzen, meist nicht erfolgreich, benannt nach Leeroy Jenkins aus WoW
LFAF	Com	looking for armor fleet	„suche Armor-Flotte“ – meist für Incursionsgebiete
LFSF	Com	looking for shield fleet	„suche Shield-Flotte“ – meist für Incursionsgebiete
LO	Item	Liquid Ozone	Treibstoff für POS und Capitals
Logi	Ship	Logistic (Class)	Logistic Schiffe reparieren andere oder transferieren Energie
LOL	Com	Laugh Out Loud	Lache laut auf
Lolfit	Com		ein schlecht gefittetes Schiff mit Modulen die nicht zu seiner Rolle oder seinen Boni passen
loot	Env		Gegenstände/Items, die durch NPCs und Spieler in den Wracks hinterlassen werden
looten	Pilot		Missionsgegenstände einsammeln/transportieren
Lo-sec	Corp	Low security space	Systeme mit Sicherheitsstatus 0.1 bis 0.4 wo es kein CONCORD gibt nur NPC-Sentries an Gates und Stationen, viele Piraten und PvPler sind hier
LP	Env	Loyalitypoints	Loyalitätspunkte (in Missionen verdiente Punkte zum Eintausch in den LP-Shops)
LSB	Fit	Large Shield Booster	großer Schild Auflader
LTNS	Com	Long Time No See	lange nicht gesehen
Lvl	Com	Level	die Stufe (z.B. eine Mission)
M1, M2, …	Pilot	Miner1, Miner2, ... (Mining Lasers)	die durchnummerierten Mininglaser
M1, M2, …	Pilot	Moon. As in "P1 M2" (= planet 1 moon 2)	die durchnummerierten Monde
m3	Env	Meters cubed	Kubikmeter, Einheit des Frachtraums und der Items
Main	Com		Haupt Charakter auf einem Account der die meiste Lernzeit bekommt (im Gegensatz zum Twink), oder bei mehreren Accounts den der Spieler am meisten spielt (im Gegensatz zum Alt)
MAPC	Fit	Micro Auxilliary Power Core	ein Lowslotmodul das den Powergrid um eine feste Anzahl erhöht, nur für Fregatten gedacht da prozentuale Erhöhung (PDS) bei größeren Schiffen mehr bringt
MAR	Fit	Medium Armor Repairer	mittlerer Panzerungs Reparierer
MCC	Item	Melted Capacitor Console (salvage)	kann durch Salvagen von Wracks gewonnen werden und wird für die Herstellung von Rigs benötigt
MCT	Prog	Multiple Charakter Training	Multiples Charaktertraining – pro Account kann nur ein Char lernen, mit Aktivierung weiterer PLEX können bis zu drei Chars pro Account skillen
ME	Ind	Material Efficiency	ML – Materiallevel/-effizienz
Medical clone	Pilot		der Klon in den man transferiert wird wenn der Pod (selbst)zerstört wurde

Com-Communication; Corp-Corp/Ally; Env-Environment; Fit-Fitting; Ind-Industry; Pilot-Piloting/Navigation; Prog-Programm/Anwendung			
Begriff	**Typ**	**Begriff**	**Beschreibung**
Mega	Item	Megacyte	Mineral
Mega	Ship	Megathron (Gallente BS)	
METAgaming	Corp		bezeichnet das Spiel um das Spiel – also Informationsbeschaffung außerhalb des Spiels durch Foren, Killboards o.Ä. um z.B. den Feind auszuspionieren
Mex	Item	Mexallon	Mineral
MFS	Fit	Magnetic Field Stabilizer	Schadensmodul für Hybridwaffen
Mission running	Env		Missionen für Agenten erledigen für Belohnung, ist PvE kann aber PvP nach sich ziehen durch Piraten, Suicide Ganker, Lootdiebe etc.
MLU	Fit	Mining Laser Upgrade	erhöht Erzertrag
MMO(R)PG	Com	Massive Multiplayer Online (Role) Playing Game	
MMORPG	Com	Mostly Men Online Role Playing Girls	die meisten Männer Rollenspielen online als Frauen
mod	Fit	Modules	Module, die Items die in die Low/Med/High-Slots des Schiffes gefittet werden um es zu verbessern
Mom	Ship	Mothership Supercapital (Class)	Mutterschiff Supercapital Klasse, umbenannt in Supercarrier
MS	Ship	Mothership Supercapital (Class)	Mutterschiff Supercapital Klasse, umbenannt in Supercarrier
MSB	Fit	Medium Shield Booster	mittlerer Shild Auflader
MTU	Fit	Mobile Tractor Unit	Mobile Traktorstrahl-Einheit (zieht Wracks im Einflussbereich an)
MWD	Fit	Micro Warp Drive	ein Antriebsmodul das viel Energie benötigt, die Schiffsmasse und Signatur erhöht und das Schiff 5x beschleunigt
MWD	Fit	Mobile Warp Disruptor	eine mobile Bubble die von einem Heavy Interdictor erzeugt werden kann
myrm	Ship	Myrmidon (Gallente BC)	
n00b	Com	new Player (beleidigend)	ähnlich wie Newbie, aber mit beleidigenden Unterton
Nano	Fit		ein Schiff wird für Geschwindigkeit gefittet mit Nanofiber Internal Structure
nanocurse	Ship		Eine Curse auf Geschwindigkeit gefittet
NAP	Corp	Non-Aggression Pact	Nichtangriffspakt, blaue Standings
NBSI	Corp	Not Blue, Shoot It	alles was nicht Blau ist (neutral) wird abgeschossen
NDA	CCP	Non Disclosure Agreement	Nicht Veröffentlichungsvereinbarung, muss von Personen unterzeichnet werden die mit sensiblen Daten arbeiten
necro/necropost	Com		Auf einen alten Thread antworten und ihn so wieder „nach oben“ bringen
Neut	Fit	Energy Neutralizer	Vernichtet Energie im gegnerischen Cap auf Kosten des eigenen Caps
Neutral, Neut	Corp		es wurden noch keine Standings für diesen Pilot/Corp/Allianz gesetzt, im LowSec und 0.0 werden solche als Rote (Feinde) behandelt
Newb	Com	new Player	neuer Spieler / Frischling
newbcorp/noobcorp	Corp		eine NPC Corp wo frisch erstellte Chars starten oder Leute die eine Playercorp verlassen landen
Newbie	Com	new Player	neuer Spieler / Frischling
NH	Ship	Nighthawk (Caldari CS)	
NM	Com	Nevermind	vergiss es / egal
Nocx, Nox	Item	Nocxium	Mineral
Noob	Com	new player	ähnlich wie Newbie, aber mit beleidigenden Unterton
Noobship	Ship		die Anfängerschiffe bekommt man kostenlos wenn man im Pod an einer Station ohne Schiffe im Hangar andockt
NOS	Fit	Nosferatu/energy vampire	Zieht dem gegnerischen Capacitor Energie ab und fügt sie dem eigenen Cap hinzu
nosdomi	Ship		Eine Dominix (Gallente Battleship) mit NOS als Ewar und Drohnen um Schaden zu machen
NP	Com	No Problem	kp – kein Problem
NPC	Env	Non Player Character	Spielgesteuerte Charakter
NPC Corp	Corp		eine NPC Corp wo frisch erstellte Chars starten oder Leute die eine Playercorp verlassen landen
NPSI	Corp	Not Purple, Shoot It	jeder der nicht in der Flotte ist wird beschossen (auch verbündete)
NRDS	Corp	Not Red, Don't Shoot	Neutrale werden als Friedlich angesehen

Com-Communication; Corp-Corp/Ally; Env-Environment; Fit-Fitting; Ind-Industry; Pilot-Piloting/Navigation; Prog-Programm/Anwendung			
Begriff	**Typ**	**Begriff**	**Beschreibung**
Null-sec	Env		Alle Nicht-Empire Gebiete meistens in Spielerhand (Sovereignty) und gefährliches Gebiet (NBSI) und absolut gesetzlos (keine Mali wie Sec-Abzug, Sentries usw.)
o/	Com	Person waving his hand	Arm in die Luft als Gruß, meist wenn man Chat betritt oder verlässt
o7	Com	Person saluting	Person salutiert, normalerweise vor höheren Rängen
OD, ODI	Fit	Overdrive Injector	Modul dass Schiff schneller macht
OMFG	Com	Oh My Fucking God	
OMG	Com	Oh My God	oh mein Gott
OMW	Com	On My Way	auf dem Weg
OOC	Com	Out Of Character	ein Rollenspieler der sich auf etwas außerhalb des Rollenspiels bezieht (z.B. RL)
OOG	Com	Out Of Game	außerhalb des Spiels – meist im Zusammenhang mit Links → im externen Browser öffnen
P&P	Prog	People & Places	Personen & Orte ist ein Fenster in der Buttonleiste mit dem man jene verwalten kann
passive	Fit		braucht keine Energie/Aktivierung wie z.B. passiver Shild-Tank oder andere werden nicht aufmerksam z.B. durch Passive Targeting
passive tank	Fit		Der Tank braucht keine aktiven Module/Cap sondern es werden Module für Verbesserung der natürlichen Regeneration eingesetzt
passive targeting	Fit		Das Modul erlaubt eine Zielerfassung ohne das Ziel zu informieren, wird meist von Gankern benutzt um die potentiellen Opfer zu scannen
PC	Com	Price Check	Preisabfrage
PDS	Fit	Power Diagnostic Systems	Modul das PG, Shield und Cap erhöht sowie shieldrecharge und caprecharge verringert
PDU	Fit	Power Diagnostic Unit (historical for PDS)	alte Bezeichnung für PDS
PE	Ind	Production Efficiency	bestimmt den Verlust (Verschwendung) beim Herstellen von Schiffen und Items
Pest	Ship	Tempest (Minmatar BS)	
Pew Pew	Fight	Refers to the act of PvP Combat (sound of guns firing)	eine Umschreibung für PvP (klingt wie abgeschossene Kanonen)
Phoon	Ship	Typhoon (Minmatar BS)	
PI	Ind	Planetary Interaction	Planetare Interaktion – produzieren auf Planetenoberflächen
pie	Pilot	Pirate	bezieht sich gewöhnlich auf Spielerpiraten
Pirate	Pilot		Spielerpiraten greifen andere Spieler für Spaß und Profit an, sie looten und salvagen Schiffe und erpressen Ransoms, am häufigsten im LowSec anzutreffen
Plag	Env	Plagioclase ore	Erzart
plex	Env	Complex	von Komplex: Raum im All mit NPCs
PLEX	Item	30-Day Pilot's License Extension	Ingamegegenstand um EVE-Abo um 30 Tage zu verlängern (wird aus GTC erzeugt)
POCO	Fit	Player Owned Custom Office	Spielereigene Zollstation
Pod	Pilot	Escape Pod (Capsule)	„Ei“, die Rettungskapsel mit Klon nach Explosion eines Schiffes
Pod Jump	Pilot		Alte Methode um schnell große Entfernungen zurückzulegen indem der Pod selbstzerstört wird und man in den neuen MedicalKlon transferiert wird
podded	Fight		Wenn der Pod zerstört wird, wird man in einem neuen Klon wiederbelebt, alle Implants sind verloren, es muss ein neuer Klon angeschafft werden
pod-killed	Fight		Wenn der Pod zerstört wird, wird man in einem neuen Klon wiederbelebt, alle Implants sind verloren, es muss ein neuer Klon angeschafft werden
Point/Punkt	Fight		Warpkern hat einen Punkt Stärke, um dies zu unterbrechen und am warpen zu hindern benötigt es einen Point/Punkt eines Scramblers
popped	Fight		wenn ein Schiff zerstört wurde oder eine Jetcan geleert wurde (verschwindet)
POS	Pilot	Player Owned Starbase/Structure/Station	Spieler verwaltende Strukturen an Monden

Com-Communication; Corp-Corp/Ally; Env-Environment; Fit-Fitting; Ind-Industry; Pilot-Piloting/Navigation; Prog-Programm/Anwendung			
Begriff	**Typ**	**Begriff**	**Beschreibung**
POS	Pilot	Pod On Sight (also written as "PoS")	Pod in Sicht
primary	Fight		erstes Ziel in einem Kampf das jeder beschießen soll
Prod	Ind	Production	Produktion, Herstellung von Schiffen und Items
PvE	Pilot	Player vs EVE or Player vs Environment	Spieler gegen Umgebung (Missionen, Mining, Ratting, Plexing)
PvP	Fight	Player vs. player	Spieler gegen Spieler, bezieht sich sowohl auf direkten Kampf als auch indirekte Konkurrenz z.B. um Marktanteile, Ressourcen usw.
PWNAGE	Com		wenn jemand einen anderen total übertrifft oder von jemand übertroffen wird (PvP mäßig)
PWNAGE	Fit	Phased Weapon Navigation Array Generation Extron	ein Target Painter
Pye	Item	Pyerite	Mineral
Pyro	Env	Pyroxeres ore	Erzart
QEN	CCP	Quaterly Economic Newsletter	„Wirtschaftsbericht" über die Verhältnisse innerhalb von EVE – erstellt durch das Team um Dr. EyjoG
QFT	Com	Quoted for truth	Etwas von jemand anderem Gesagtes zitieren um seine Zustimmung dazu auszudrücken
Rat	Env	NPC Pirate	NPC Piraten in Belts, Missionen usw.
ratten	Fight		Tätigkeit NPC-Rats abzuschießen für Loot, Bounty und Sec-Status
Ratter	Fight		Ein Spieler der NPC Piraten in Belts jagt für Loot, Belohnung und Sec-Status
Rax	Ship	Thorax (Gallente Cruiser)	
RCU	Fit	Reactor Control Unit	erhöht das Powergrid eines Schiffes
RE	Ind	Refining Efficiency	Wiederaufbereitungseffizienz
Red	Corp		Rote Standings werden für Feinde vergeben und indizieren dass man damit rechnen muss von ihnen angegriffen zu werden
Red box(-ing, ed)	Fight		ein Spieler der angreift wird mit einer roten Box im Overview angezeigt (siehe Yellow Box)
Ref	Ind	Refining	Das raffinieren von geminertem Erz um es in die Minerale zu zerlegen die für die Produktion gebraucht werden
Ref Eff	Ind	Refining Efficiency	Wiederaufbereitungseffizienz
Reverse Engineering	Ind	Nachbau	Nachbau (aus Gegenständen BPCs erstellen, Tech3-Produktion)
rig	Fit		spezielle Module für das Schiff die bestimmte Werte verbessern und andere verschlechtern, werden bei Entfernung zerstört, werden aus Salvageteilen hergestellt
RL	Com	Real Life	das echte Leben außerhalb des Spiels
RL	Fit	Rocket Launcher	Raketenwerfer
RMR	CCP	Red Moon Rising	eine frühere EVE Expansion
ROE	Pilot	rules of engagement	Angriffsregeln geben vor welche Standings wie behandelt werden (z.B. NRDS, NBSI)
RoF	Fit	Rate of Fire	Feuergeschwindigkeit (meint Zykluszeit der Waffen)
ROFL	Com	Roll On the Floor Laughing	auf den Boden wälzend vor Lachen
ROFLMAO	Com	Roll On the Floor Laughing My Ass Off	ROFL den Arsch ab
ROI	Pilot	return of investement	Begriff aus Marktwirtschaft wann eine Investition sich abgezahlt ist und Gewinn einfährt
RP	Ind	Research Points	FP – Forschungspunkte
RP	Pilot	Roleplay	Rollenspiel, man verhält sich anders als man es in der Realität tun würde (Pirat)
RR	Fight	Remote Repair	Modul, um die Panzerung von anderen zu reparieren, deutet als „RR-Gang" auf eine bestimmte Kampftaktik hin
RSD	Fit	Remote Sensor Dampener	verringern die Aufschaltreichweite und/oder erhöhen die Aufschaltdauer
RTFM	Com	Read the fucking Manual	Lies die verdammte Bedienungsanleitung
S&I	Prog	Science & Industry	Wissenschaft & Industrie ist ein Fenster in der Buttonleiste über das diese verwaltet werden kann

Com-Communication; Corp-Corp/Ally; Env-Environment; Fit-Fitting; Ind-Industry; Pilot-Piloting/Navigation; Prog-Programm/Anwendung			
Begriff	**Typ**	**Begriff**	**Beschreibung**
Safe spot	Pilot		sind Bookmarks in einem System die nicht direkt von anderen Spielern angeflogen werden können, ausscannen mit Combat Probes ist nötig
Safe up	Pilot		warpen zu einem Safespot
salven	Pilot	salvagen	Wracks mit dem Modul „Salvager" bearbeiten, diese Lösen sich auf (und hinterlassen Loot in einem Container), aus Salvageteilen werden Rigs hergestellt
SAR	Fit	Small Armor Repairer	kleiner Panzerungsreparierer
SB	Fit	Shield booster	Schildauflader wandeln Cap in Schild um
SB	Fit	Sensor Booster	erhöhen die Scanresolution (schneller aufschalten) oder die Targeting Range
SB	Fit	Smartbomb	Flächenwaffe die an allen Objekten innerhalb Reichweite ungerichteten Schaden anrichtet (keine Zielerfassung nötig)
SB	Ship	Stealth Bomber	T2 Fregatten mit wenig Tank aber hohem Schadenspotential, operieren getarnt
SBU	Fit	Sovereignty Blockade Unit	Installation um feindliche 0.0-Systeme angreifbar zu machen
SC	Pilot	Squad Commander	niedrigste Position in der Flottenstruktur, kann 10 Piloten verwalten
scam	Pilot		jemanden Betrügen, solange innerhalb der Spielmechanik: erlaubt!
SCNR	Com	Sorry, could not resist	Entschuldigung, ich konnte nicht wiederstehen
Scord	Env	Scordite ore	Erzart
Scorp	Ship	Scorpion (Caldari BS)	
Scout	Pilot		Späher, erkundet das Gebiet, gibt taktische Informationen (Stärke, Schiffe, Positionen) und Warpins
Scram	Fit	Warp Scrambler/Disruptor	Scrambler stört Warp des Ziels schaltet auch dessen MWD aus
SeBo	Fit	Sensor Booster	erhöhen die Scanresolution (schneller aufschalten) oder die Targeting Range
Sec (status)	Env		Sicherheitsstatus eines Systems
secondary	Fight		zweites Ziel, schon locken aber erst drauf schießen wenn primary weg oder nicht in Reichweite
sentry	Env	NPC-Sentry Guns	stationäre Kanonen an Gates und Stationen die Aggressoren angreifen
Sentry Drone	Fit		unbewegliche Drohnen die wie Kanonen arbeiten
SG	Env	NPC-Sentry Guns	stationäre Kanonen an Gates und Stationen die Aggressoren angreifen
SHC	Com	Scrap Hap Challenge	Eve Forums
Siege	Fit		„Siege Module" – Modul für Dreads um deren Rolle effektiver auszuführen – im Siege ist ein Dread unbeweglich
SiSi	CCP	Singularity	öffentlicher Testserver von EVE
SL	Env	Storyline	Mission, die Factionansehen erhöht; angeboten nach 16 „normalen" Missionen
SL	Fit	Siege Launcher	wird zum abfeuern von Torpedos genutzt
Sling bubble	Pilot		Eine Bubble innerhalb 100 km eines Warp- in Punktes zieht Schiffe zu sich wenn sie in einer Linie mit dem Austrittspunkt liegt
Smarties	Fit	Smartbombs	Flächenwaffe die an allen Objekten innerhalb Reichweite ungerichteten Schaden anrichtet (keine Zielerfassung nötig)
sniper	Fit		ein Schiff (BS, Hac) das auf Schaden und Reichweite gefittet ist
SOCT	Corp	Society of Conscious Thought	NPC-Corp die die Advanced Learning Skills hergestellt hatte
Soon	Com		CCP's Motto für kommende (versprochene) Änderungen, wird genutzt um feste Termine zu vermeiden die evtl. nicht eingehalten werden können
sov	Corp	Sovereignty	Besitzanspruch einer Ally auf ein System (0.0-Raum)
SP	Com	Skillpoints	Skillpunkte
Spider Tank	Fight		Remote Repair Module werden verwendet um Flottenmitglieder zu reparieren und so in großen Flotten viel mehr Schaden zu beheben als jedes Schiff allein kann
SPR	Fit	Shield Power Relay	Low Slot Module die die Aufladezeit vom Schild verkürzen aber die von Capacitor erhöhen
SS	Pilot	Safespot	Punkt in einem System, der an keinem anwarpbaren Objekt (Planet o.ä.) liegt. siehe Bookmark (BM)
SSB	Fit	small shield booster	kleiner Schildauflader
SSS	Pilot		zeigt an dass der Pilot auf dem Safespot ist und alle anderen zu ihm warpen sollen

Com-Communication; Corp-Corp/Ally; Env-Environment; Fit-Fitting; Ind-Industry; Pilot-Piloting/Navigation; Prog-Programm/Anwendung			
Begriff	**Typ**	**Begriff**	**Beschreibung**
Stabs	Fit	Warp Core Stabilizer	Ermöglicht trotz Scrambler zu warpen
STAR	CCP	Support Training and Resources	Spieler Support, Teil des ISD
STFU	Com	Shut the fuck up	halts Maul
Stront	Item	Strontium Clathrates	Treibstoff für POS und Capitals
struc	Fit	structure	Struktur (Hülle) eines Schiffes, ist diese zerstört landet man in der Rettungskapsel (→ POD)
Suicide ganking	Fight		Jemand anderes angreifen obwohl man weiß dass man dafür von CONCORD zerstört wird, bei wertvollen Zielen und mit Versicherung lohnt sich das
T/M	Com	Tomorrow	morgen
T1	Item	Tech Level 1	Standard(grund)ausrüstung und -schiffe
T2	Item	Tech Level 2	Verbesserte/spezialisierte Ausrüstung und -schiffe
T3	Item	Tech Level 3	Modulare Schiffe: Strategic Cruiser
tackeln	Fight		jemanden am warpen (entkommen) hindern und ggf. webben (verlangsamen)
Tackling	Fight		einen Feind so lange festhalten bis Verstärkung eintrifft
tank	Fit		Aussage, wie man den empfangenen Schaden aushält
TBH	Com	To Be Honest	um ehrlich zu sein
TCU	Fit	Territorial Claim Unit	Installation um Sovereignty (→Sov) im 0.0-Raum zu erhalten
TD	Fit	Tracking Disruptor	verringert das Tracking des Ziels
Thron	Ship	Megathron (Gallente BS)	
TiDi	Env	Time Dilatation	Zeitverzögerung; Mechanik des EVE-Servers: bei zu vielen Anfragen wird Zeit verlangsamt [1,de]
Tier-3	Ship		Battleships und Battlecruiser wurden in Tier eingeteilt um sie zu unterscheiden, nicht zu verwechseln mit Tech 3
tl;dr	Com	Too long; didn't read	zu lang, habs nicht gelesen, bezieht sich meist auf ausschweifende Posts (Wall of Text)
Topes	Item	Isotopes	Treibstoff für POS und Capitals
Torp	Fit	Torpedo	geringe Reichweite, hoher Schaden, abgefeuert von Battleships und Stealth Bombern, besser gegen große langsame Ziele als Cruise Missiles
TOS	CCP	Terms of Service	Bedingungen für die Benutzung des Services (siehe EULA)
TP	Fit	Target Painter	vergrößert die Signatur des Ziels und macht es so leichter zu treffen (besonders für Missiles)
TQ	CCP	Tranquility	der „Live"-Server von EVE
Triage	Fit		„Triage Module" – Modul für Carrier um deren Rolle effektiver auszuführen – im Triage ist ein Carrier unbeweglich
Trit	Item	Tritanium	Mineral
True sec status	Env		gibt an wie gefährlich ein System ist (-1 bis +1), je niedriger desto bessere Erze und Rats können gefunden werden, Wert wird gerundet
TS	Com	Teamspeak	3rd Party Voice Software (OOG) zum direkten Kommunizieren (besonders für Fleet Ops)
TS	Item	True Sansha	Sansha Faction Module
TTYL	Com	Talk To You Later	rede später mit dir
ty	Com	Thank you (you're welcome!)	Danke
Vaga	Ship	Vagabond (Minmatar HAC)	
Veld	Env	Veldspar ore	Erzart
Vent	Com	Ventrilo	3rd Party Voice Software (OOG) zum direkten Kommunizieren (besonders für Fleet Ops)
Ventrilo	Com		3rd Party Voice Software (OOG) zum direkten Kommunizieren (besonders für Fleet Ops)
wardec	Corp	War Declaration	Kriegserklärung einer Corp/Allianz an eine andere Corp/Allianz erlaubt sanktionsfreie Kämpfe
WB	Com	Welcome Back	WZ – Willkommen zurück (nach afk)
WC	Pilot	Wing Commander	mittlere Position in der Flottenstruktur
WCS	Fit	Warp Core Stabilizer	Ermöglicht trotz Scrambler zu warpen
web	Fit	stasis webifier	Med Slot Modul das Zielschiffe verlangsamt
Webbed	Fight		durch einen Stasis Webifier verlangsamt sein
webben	Fight		Gegner mit Stasis Webifier verlangsamen

Com-Communication; Corp-Corp/Ally; Env-Environment; Fit-Fitting; Ind-Industry; Pilot-Piloting/Navigation; Prog-Programm/Anwendung			
Begriff	**Typ**	**Begriff**	**Beschreibung**
webber	Fit	Stasis Webifier	Verlangsamt Gegner
welp			eine Flotte, die eine andere ohne große Gegenwehr (bzw. kaum eigenen Verlusten) zerstört (wie Welpen abschlachten -> gewelpt)
welpfleet			..ist eine Flotte, wo Totalverlust kalkuliert ist und gleich nur billige Schiffe genommen werden (z.B. Tier 3 BC)
WS	Fit	Warp Scrambler	verhindert Warpen des Ziels und deaktiviert dessen MWD
WT	Corp	War Target	Kriegsgegner, kann sanktionsfrei beschossen werden (auch Pod)
WTA	Com	Want to Auction	möchte versteigern
WTB	Com	Want To Buy	möchte kaufen
WTF	Com	what the fuck	was zur Hölle
wtfpwnedbbq	Com	What the fuck, owned and bbqed	Kraftausdruck
WTS	Com	Want to Sell	möchte verkaufen
WTT	Com	Want to Trade	möchte tauschen
X	Com	X up	nach Aufforderung „X Up“ wird von denjenigen die in die Flotte eingeladen werden möchten ein „X“ geschrieben
x up	Com		Aufforderung dass alle die in die Flotte eingeladen werden möchten ein „X“ schreiben
XXX	Com		zeigt an dass der Pilot mit dem Feind im Kampf ist und Unterstützung benötigt
Yar, Yarr	Com		Ausdruck der Piraten
YARR	CCP	Yulai Archives and Records Repository	Moderatoren der EVElopedia, Teil des ISD
Yellow box (-ing, ed)	Fight		ein Spieler der einen als Ziel erfasst wird mit einer gelben Box im Overview angezeigt (siehe Red Box)
Zyd	Item	Zydrine	Mineral

Copy & Paste

Zahlreiche Piloten bieten ihr Wissen unter Anderem im Hilfe-Channel feil. Dabei opfern sie ihre eigene Spielzeit um neuen Kapselpiloten den Einstieg in EVE zu vereinfachen. Dabei sind etliche Textschnipsel entstanden, die schnell umfangreiche Antwort zum jeweiligen Thema geben und auch innerhalb der Zeichenbegrenzung je Chatnachricht passen.
Auch wenn für den ersten Augenblick der eine oder andere Textschnipsel unklar sein sollte, spätestens wenn einem selbst die passende Frage dazu in den Sinn kommt, wird alles klar.

PowerGrid [Energieversorgung]
- Skill: Power Grid Management
- Micro Auxiliary Power Core
- Reactor Control
- Power Diagnostic System
- Ancillary Current Router (Rig)
- adv Weapon Upgrade - senkt den Bedarf
- EG-6 Implant

Wie erhöht/senkt man die
CPU Leistung/Bedarf
Skill: CPU Management [+]
Weapon Upgrade [-]
Energy Grid Upgrade [-]
Items: Co-Processor I (und Varianten) [+]
Liquid Cooled Electronics
Implant: EE-6

Drohnenreichweite:
20km Basis
+ 5km pro LvL Scout Drone Operation
+ 3km pro LvL Electronic Warfare
Drone Interfacing
+ evtl Module und Schiffsbonis

Signaturen
Relic Site → Relic Analyzer
Data Site → Data Analyzer
Ghost Site → Data oder Relic Analyzer
Gas Site → Gas Cloud Harvester /
Waffen & Data Analyzer
Combat Site → Waffen
Wormhole → Scannen
Anomalien
Ore Site → Miner/Ice Harvester
Combat Site → Waffen

Rigs sind:
Schiffsmodifikationen für Schiffe, welche bestimmte Stats vom Schiff/ausgerüsteten Modulen verändern.
Im Markt findet man sie unter Schiffsmodifikationen / Rüstungen (Rigs)
Die Größe des Rigs steht in der Schiffsinfo → Fitting

Erhöhung der **Aufschaltgeschwindigkeit**
Skill: Signature Analysis
Items: Sensor Booster (Scan Resolution Script)
Signal Amplifier
Implant: SA-7
Rig: Targeting System Subcontroller I
Remote Sensor Booster von anderen Playern

Erhöhung der **Aufschaltreichweite**
Skill: Targeting Range
Items: Sensor Booster (Targeting Range Script)
Signal Amplifier
Implant: LT-8
Rig: Ionic Field Projector
Remote Sensor Booster von anderen Playern

Capacitorladerate erhöhen:
Skill: Capacitor Systems Operation
Items: Capacitor Flux Coils (senkt Gesamt Cap)
Capacitor Power Relay (senkt Schildboost)
Capacitor Recharger
Power Diagnostic System
Rigs: Capacitor Control Circuit (CCC)

Waffen gruppieren
Es müssen genau die gleichen Turrets/Launcher sein.
1. Munition entladen
2. mit gedrückter "Shift", die noch freien, auf schon gruppierte Waffen ziehen
3. Munition laden
Funktioniert im All und auf Station.

Module Penalty
1st mod: = 100,000%
2nd mod: = 86,9119842%
3rd mod: = 57,1037996%
4th mod: = 28,2469117%
5th mod: = 10,5988834%
6th mod: = 2,9989473%
7th mod: = 0,5134081%
8th mod: = 0.2106917%

Capacitorkapazität erhöhen:
Skill: Capacitor Management
Items: Capacitor Battery
Power Diagnostic System
Rig: Semiconductor Memory Cell

Itemsuche in den Verträgen
- Verträge öffnen
- verfügbare Verträge
- rechts / weitere Optionen
- Name in Suchfeld eingeben
- suchen lassen

Security Status
NPC Navy Angriff
bei Sec Status in
1.0 seclevel ab -2
0.9 seclevel ab -2.5
0.8 seclevel ab -3
0.7 seclevel ab -3.5
0.6 seclevel ab -4
0.5 seclevel ab -4.5

Clones:
Medical Clone = Ersatzkörper, sollte man mal aus dem Pod geschossen werden
Jump Clone = Zusatzkörper, mit eigenen Implantaten

Wenn man dich aus deinem Pod schiesst,
landest im Medical Clone.
Wenn der mehr SP speichern kann als du hast is alles in Ordnung,
wenn nicht, verlierst du ein LvL von dem Skill, mit den meisten SP.

CSPA einstellen
1. EvE Mail öffnen
2. Rechtsklick auf das weiße ≣ im Tab
3. Settings öffnen
4. CSPA auf "0-1mio" setzen

Du sitzt im Schiff:
Fittingfenster öffnen -> Schiffsname in Chat ziehen
Du sitzt nich im Schiff:
Dann muss das Fitting vorher übers Fittingfenster gespeichert worden sein.
Browse -> Fitting suchen -> in Chat ziehen

Amarr | Title: Right to Rule
First Agent/Mission: Karde Romu in Kor-Azor Prime
Caldari | Title: Penumbra
First Agent/Mission: Aursa Kunivuri in Josameto
Gallente | Title: Syndication
First Agent/Mission: Roineron Aviviere in Dodixie
Minmatar | Title: Wildfire
First Agent/Mission: Arsten Takalo in Frarn

Aggrocounter
mit der Maus drüber gehen,
wenn der Counter von Npcs kannst ihn ignorieren,
wenn von playern, playercorp/ally dann dürfen die dich in der zeit aus deinem Schiff pellen.

Bei rotem Counter, darf jeder auf dich schiessen und auch Concord/Sentries/Navy greift einen an.

Skills to support **Production**:
- Industry
- Mass Production
- Advanced Mass Production
- Production Efficiency
- Supply Chain Management

Skills to support **Science**
- Laboratory Operation
- Advanced Laboratory Operation
- Research
- Science
- Scientific Networking

Schiffsbeschränkungen Missionen
mit Acceleration Gate
Lvl1 = Fregatte/Destroyer
Lvl2 = Cruiser (kein T3)
Lvl3 = Battlecruiser (kein T3)
Lvl4 = Battleship
Lvl5 = SubCap Gruppen

Schiffsbeschränkung Complexe
1/10 = Fregatte
2/10 = Destroyer
3/10 = Cruiser
4/10 = Battlecruiser
5/10 = Battleship
6-10/10 = SubCap Gruppen

PI Skills
Command Center Upgrade (bessere Command Center bauen)
Interplanetary Consulidation (mehr Planeten besiedeln)
Remote Sensing (Planeten scannen - max 9ly)
Planetology / Advanced Planetology (bessere/deutlichere Scanergebnisse)

AN DIE NEULINGE
Der Kauf von ISK und ITEMS mit RL-Geld,
wird von CCP verfolgt und kann zum Permabann führen.
Wenn ihr Geld braucht, kauft euch GTC's, wandelt diese in PLEX um,
und unterstützt damit CCP und EvE Online direkt.

Hundemarken, was machen?
Faction Tags Midshipman und schlechter beim NPC verkaufen
Bessere Faction Tags im LP Store verwenden
Piraten Faction Tags beim Data Center Agenten tauschen

Items/Namen **verlinken**
1. Gegenstand in Chat ziehen
2. Namen schreiben -> markieren -> rk drauf -> autolink
System verlinken: Systemnamen in Chat ziehen

Meta Level ist eine Qualitätseinstufung der Items.
Je höher, umso "besser" ist das Item.
Das kann in den Bonis liegen oder in den geringeren Anforderungen, was CPU, Grid oder Skills angeht.

Erhöhung der max **aufschalbaren Ziele**
Skills: Target Management
Advanced Target Management
Items: Auto Targeting System /Signal Amplifier
(Skill LvL beachten)

blau - 1.0
grün - 0.9 - 0.6
gelb - 0.5
orange - 0.4-0.1
rot - 0.0

Security Status
Je höher umso "besser".
Bei jeder kriminelle Handlung, die Criminal Timer startet, verliert man SecState.
Also je höher er ist, umso mehr "Puffer" bleibt nach unten.

Farben der Karte
rot - Systemverbindungen
blau - Konstellationsverbindungen
violet - Regionsverbindungen

Auf wen darf ich schiessen?
1. Overview Settings
2. Aussehen / Hintergrund
3. Rechtsklick auf
   Pilot in War,
   Criminal,
   Suspect,
   Sec below -5
blink on damit blinken alle,
die man abschiessen darf.

Verlustfrei Refinen
Refining 5
Refinery Efficiency 5
ORE/ICE -> entsprechende Processings
Items/Loot -> ScrapMetal Processing
6,67 Standing zur Corp, der die Station gehört

Ressourcen

Guides/Linklisten

Schildwall............................ http://www.schildwall.info/
ISK vol. 1 .... http://www.isktheguide.com/ (Ungarische Version eines PHB in englischer Übersetzung)
EVE-Guides (eng) .... http://www.eve-guides.com/
Teleflip´s Hilfe..................... http://www.evemission.de/Index.html
itemdrop.net .... http://eve-online.itemdrop.net/
EVElopedia.......................... http://wiki.eveonline.com
NTPS/EfE............................. https://wiki.eveonline.com/en/wiki/Category:New_Player_Training_Sessions
WH-Guides .... http://www.tigerears.org/guides/

Karte

Karte, Sov & Co................... http://EVEmaps.dotlan.net/
2d-Karte in PDF (eng) .... http://www.ombEVE.co.uk/
Sovereignty .... http://dl.EVE-files.com/media/corp/verite/influence.png
FW-Sov .... http://dl.eve-files.com/media/corp/veritefw/FWinfluence.png
NC - Jump Bridge Map......... http://nc-jb-map.appspot.com/
Jumpplanner....................... http://www.eve-icsc.com/jumptools/jumpplanner.php
Staticmapper .... http://www.staticmapper.com/
EVEEYE............................... http://eveeye.com/
Ice-Anomalie....................... http://imgload.thor-alliance.de/ice-sys.htm

Mission/NPC

EVElopedia.......................... http://wiki.eveonline.com/en/wiki/Missions_Guide
Agenten-DB .... http://www.EVE-agents.com/
Schadenstabelle .... http://schildwall.info/basics/npc_damage.html
NPC Ships........................... http://games.chruker.dk/eve_online/npc_ships.php
Missionsbeschreibung......... http://eveinfo.com/missions
.... http://eve-survival.org/wikka.php?wakka=MissionReports
.... http://www.schildwall.info/missionen.html
FW-Statistiken .... http://fwstats.EVE-ic.net/
LP-Shop .... http://www.ellatha.com/eve/LP-Stores
LP-Shop II .... http://joonicks.eu/eve/lpstore.php
LP-Shop III......................... http://blitzmann.it.cx/lpStore/
ISK per LP Store .... http://www.evedata.org/iskPerLP.cgi
COSMOS http://www.hb3.info/cosmos/
Data Center .... http://www.eveger.de/forum/showthread.php?t=11317
Exploration (eng) .... http://wiki.eveonline.com/wiki/Exploration
Faction-Relationship............ http://www.newedenlibrary.net/eon/faction_standings.shtml
Incursionguide (eng)............ http://incursionguide.wordpress.com/
Incursion (Fitting) .... http://incursions.nexsoft.de/?mode=guide
Incursion .... http://ihavereturned.com/
Incursion (Sites) .... http://wiki.eveuniversity.org/Category:Incursion
Incursion (NPC-Schiffe)........ http://games.chruker.dk/eve_online/npc_ships.php?supergroup=24

Mining

Erzpreise .... http://ore.cerlestes.de/
Net Mineral Yield................ http://tinoga.dyndns.org/mining/refining.php & ../refining_pos.php

Markt & Produktion

Marktübersicht (eng) .... http://EVE-central.com/home/market.html (Aktualität durch Player)
eveiverse.com .... http://www.eveiverse.com/items/
EVE Marketdata.................. http://eve-marketdata.com/
EVE Markets .... http://www.eve-markets.net/
Eve Addicts .... http://eve.addicts.nl/
Brianum .... http://evemarket.brianum.de/
Evepraisal .... http://www.evepraisal.com/
digital creatures network .... http://www.digitalcreaturesnetwork.com/EveISKBox/
DRK pricecheck .... http://industry.darkshadowindustries.com/pricecheck
Tetragrammaton .... http://www.tetrr.com/
frubar .... http://bp.kiwi.frubar.net/
EVE cost .... www.eve-cost.eu/
EVE Market Guide .... http://www.eve-market-guide.com/
PI-Chart.............................. http://4WARDeve-pi.notlong.com
PI-Zusammenhang.............. http://alysii.com/eve/pi/
PI-Zusammenhang II........... http://fazenda.w-space.org/
PI-Zusammenhang III.......... http://eveplanets.com/
PI-Zusammenhang IV.......... http://picommodityrelations.comyr.com/pi.html
PI-Guide (Goofman) .... http://carebearinspace.blogspot.de/p/planetary-interaction-guide.html
BPO-Info .... http://zofu.no-ip.de/bpo
Dedaf's industrial tool .... https://forums.eveonline.com/default.aspx?g=posts&t=807
EVElopedia – Tools .... http://wiki.eveonline.com/en/wiki/Market_resources#Applications

Schiffe

T3-Ships (eng) http://www.ellatha.com/eve/T3.asp
Charta – Apo .... http://go-dl1.EVE-files.com/media/corp/DavikRendar/EVE_Shipchart_Apocrypha_Edition_v2%5B2%5D.jpg
A Signature Resolution http://www.evealtruist.com/2013/03/signature-resolution.html
Why was I ganked?............. http://greedygoblin.blogspot.de/p/why-was-i-ganked.html
Guide: Overheating http://jestertrek.blogspot.de/2011/12/guide-overheating.html

Media

CCP-YouTube-Channel......... http://www.youtube.com/user/ccpgames
CCP-Facebook..................... http://www.facebook.com/eveonline
CCP-Trailer .... http://communityclassic.eveonline.com/download/videos/?type=2
EVE-Timeline....................... http://eve.com/
EVE: True Stories .... https://truestories.eveonline.com/
Fun/Wallpaper.................... http://www.eve-outtakes.de/

Tools

EFT (eng) .... https://forums.eveonline.com/default.aspx?g=posts&t=24359

Pyfa.................................... https://github.com/DarkFenX/Pyfa/

Hangar .... http://null-sec.com/hangar/

Osmium .... http://o.smium.org/

EVEMon (eng) .... http://EVEmon.battleclinic.com/

EVE-HQ (eng) .... http://www.evehq.net/

EVE Mentat......................... http://www.evementat.com/

My POS .... http://www.cassandraslight.com/

Recycler (Glanter)............... http://www.eveger.de/forum/showthread.php?t=23552

Asset Manager..................... http://eve.nikr.net/?page=jeveasset

EVE Who .... http://evewho.com/

EVE – Isk per Hour .... http://sourceforge.net/projects/eveiph/

IGB POS Planner http://eve.1019.net/pos/

reverence............................ https://github.com/ntt/reverence

(Python library for processing EVE Online cache and bulkdata.)

API .... http://wiki.eveonline.com/en/wiki/EVE_API_Functions

.... http://wiki.eve-id.net/API

Toolkit................................ http://community.eveonline.com/community/fansites/toolkit/

DB-Dumps (MySQL)............. http://zofu.no-ip.de/

Sonstiges

EVE-Development Network. http://eve-id.net/

New Eden Development...... http://neweden-dev.com/

Item-DB (eng) .... http://EVEinfo.com/

DevBlog (eng) .... http://community.eveonline.com/devblog.asp?a=archive

Newsletter .... http://community.eveonline.com/news/news-channels/

CCP Imageserver.................. https://image.eveonline.com/

Piratentagebuch http://www.co3.de/punix/index.htm

(Spielmechanik gestattet dies nicht mehr in vollem Umfang)

Entity (eng) .... http://home.wanadoo.nl/ntt/eve/index.html (Sammler ALLER Gegenstände)

Chruker (eng) .... http://games.chruker.dk/eve_online/default.php

Profitabilität von R&D-Agents (eng) ..... http://hussars-online.ru/eve/datacore.php

POS-Fakten .... http://www.eveonline.com/ingameboard.asp?a=topic&threadID=817184

IGB-Referenz .... http://wiki.eveonline.com/en/wiki/IGB_Development

Serverstatus........................ http://eve-offline.net/

Ship Motion in EVE-Online .. https://docs.google.com/document/d/1I3y922Akj6NkFCtfp8xfwLeUNgDn9xis83z23u19o4g

Grid-Manipulation (eng)...... http://wiki.eveonline.com/en/wiki/Grid_Manipulation

EVE-News 24 (eng) http://www.evenews24.com/

PodCast.............................. http://eve-podcast.de/

.... http://www.eveger.de/forum/showthread.php?t=28944

EVE-Videos

Im Folgenden eine kleine Auswahl sehenswerter EVE-Videos.

EVE Never Fades	?v=e5LdPf2J_hs
Empyrean Age Trailer	?v=PKdTJjDnYzE
The Butterfly Effect	?v=08hmqyejCYU
Dominion Trailer	?v=zDVEHE10nHc
We Are The World	?v=SlOVEwth6cA
"Beer Ship"	?v=WDTmrbHqlhk
HTFU – Permaband	?v=VgvM7av1o1Q
Tortuga – Lacrimosa	?v=4NDBbt2yBII
This is EVE	?v=V1mtJSkHW6o
This is EVE II	?v=Mp6I2FaEGDM
This is War	?v=kBWi6KUH9mk
EVE Hell	?v=xwqIGV53BrQ

War Has Come to Eve	?v=ub0YaZoTvfI
Clarion Call 2: Pantheon	?v=yXkTjr5B_Xk
Clarion Call 3	?v=XrYe_4vHzgE
Day of Darkness	?v=FwY1CgNp1fk
Day of Darkness II	?v=yXWf-I71MY4
Clear Skies	?v=As8cmHb-aKU
Clear Skies II	?v=M4I2CvFaR5Y
The Dronelands War	?v=Pt82_9FpbLY
B-R5RB Footage	?v=RCK-E5AopVI

	- Video von CCP
	- Downloadmöglichkeit
?v=SlOVEwth6cA	- YouTube-Key (einfach an http://www.youtube.com/watch anhängen)

QEN – Quarterly Economic Newsletter

Mineral Markt	03.09.07
Schiffe	30.09.07
QEN - Q3 2007	12.11.07
Corp-Statistik	01.12.07
QEN - Q4 2007	20.02.08
QEN - Q1 2008	16.10.08
Orca	28.11.08
QEN - Q1 2009	04.06.09
QEN - Q2 2009	18.08.09
QEN - Q3 2009	09.11.09
QEN - Q4 2009	23.02.10
QEN - Q1 2010	10.06.10
QEN - Q2 2010	10.08.10
QEN - Q3 2010	12.11.10
QEN - Q4 2010	04.04.11

Das Team um Dr. EyjoG erstellte in unregelmäßigen Abständen eine Art „Wirtschaftsbericht“ zusammen, der die Verhältnisse innerhalb von EVE aufzeigt.
Neben regelmäßig wiederkehrenden Punkten wie der Mineralienpreisindex oder Produktionsvolumen, befasst sich jeder Bericht auch mit anderen Themen. Zum Beispiel die Auswirkungen kürzlich veröffentlichter AddOns, Inflation/Deflation, allgemeine Marktgeschichte oder die Entwicklung der sogenannten „Trade Hubs“.
Auch wenn Marktanalyse nicht jedem seine Sache ist, spätestens wegen den darin enthaltenen Bildern sollte man mal einen Blick riskieren.
Das Projekt „QEN“ wurde offiziell schon auf Eis gelegt und in dieser bekannter Form ist kein Bericht mehr zu erwarten. Aber es wird untersucht, wie die Rohdaten zur Verfügung gestellt werden können, damit die Community damit arbeiten kann.

EVE History

Seit 2003 existiert EVE. Eine lange Zeit!
Vom Release bis heute sind dabei unzählige Neuerungen und Überarbeitungen der Spielerfahrung geschehen. Da ist es nicht leicht den Überblick zu behalten, wann welches Ereignis auftrat.
Die folgende Übersicht nennt die größten Eckdaten der EVE-Geschichte und führt sie mit Datum ihrer ersten Ankündigung im Entwickler-Tagebuch (Developer Blog; DevBlog) mit Verweis dahin auf.
Seit zirka Mitte ’08 übersetzen einige engagierte Kapselpiloten etliche der englischen News ins deutsche (seit Incarna auch CCP selbst), sodass man im Forumsbereich für Übersetzungen teilweise deren deutsche Interpretation nachlesen kann. (http://www.eveger.de/forum/forumdisplay.php?f=56)
CCP liefert auch eine eigene Timeline unter http://eve.com/.
Bläulich hinterlegte Ereignisse geben dabei besondere politische Ereignisse bzw. News wieder.
Rötlich hervorgehobene Punkte sind die AddOns.

> At 2003.05.06 08:57:00 the first customer created the first character on Tranquility.
> *CCP Hellmar*

Erster DevBlog	03.06.03	➥
Second Genesis {1}	06.05.03	➥
Local	03.06.03	➥
CONCORD scrambelt	03.06.03	➥
Cloaking	06.09.03	➥
Castor {2}	18.12.03	➥
Emergency Warps / Notwarp	26.02.04	➥
Yulai, Luminaire & Pator	19.04.04	➥
	15.09.05	➥
NPC overhaul	28.04.04	➥
*Die ersten 10	13.05.04	➥
Minen	17.05.04	➥
adv. Learnings mit Basics auf Lvl 4	28.06.04	➥
Warp to 0	01.07.04	➥
Verzögerter Local ?!?	17.07.04	➥
T2 Module	16.08.04	➥
POS/Moonmins/BC, Destroyer	15.09.04	➥
Meta-Items	25.09.04	➥
Entfernte DeepSaveSpots	11.11.04	➥
Exodus {3}	17.11.04	➥
Allianz	10.10.04	➥
	28.11.04	➥
Capitals	07.01.05	➥
	31.03.05	➥
	28.06.05	➥
	30.06.05	➥
mehr 0-Sec	23.02.05	➥
Agenten keine T2-Komponenten	27.04.05	➥
COSMOS-Missionen	11.05.05	➥
Outposts	06.06.05	➥
	07.07.05	➥
Hacking/Archäologie	08.07.05	➥
Cold War {4}	29.06.05	➥
erstes E-ON Magazin	15.07.05	➥
Erster gebauter Outpost	20.08.05	➥
Rollenverteilung T1-Schiffe	15.09.05	➥

Drohnenkappa auf 5	27.10.05	➥
POS im Highsec	16.11.05	➥
Supercaps	30.11.05	➥
Erster Outpost übernommen	12.12.05	➥
Red Moon Rising {5}	14.12.05	➥
Serenity (China-Server)	11.04.06	➥
Factionschiffe	12.06.06	➥
Combat Booster	23.06.06	➥
Scannen	27.06.06	➥
Verträge	29.06.06	➥
	27.07.06	➥
	18.08.06	➥
Salvagen / Rigs	07.07.06	➥
Tier 3 BS	25.07.06	➥
	01.08.06	➥
Lokalisierter Client	09.08.06	➥
Invention	26.09.06	➥
Erster gebauter Titan	26.09.06	➥
Flotte	07.11.06	➥
WiS – Walking in Stations	17.11.06	➥
Revelations {6}	29.11.06	➥
Invention	12.01.07	➥
	03.03.07	➥
EVE Voice	24.02.07	➥
Wallet Divisions	07.05.07	➥
API	15.05.07	➥
Sov-Level	12.06.07	➥
Outpost Upgrades	25.06.07	➥
Revelations II {7}	19.06.07	➥
Erster Titan abgeschossen	22.06.07	➥
	25.06.07	➥
CCP Dr. EyjoG	27.06.07	➥
NOSnerv	30.07.07	➥
Rorqual	02.08.07	➥
Drohnenbandbreite/Überhitzen/Killlog	10.09.07	➥

Killmail -> Killlog	10.10.07	➥	
Trinity-Grafik	16.10.07	➥	
EW-Frig, HIC, T2-BS	23.10.07	➥	
Scripte / Drohnenbandbreite	20.11.07	➥	
Trinity {8}	12.12.07	➥	
Klammern (Brackets)	06.02.08	➥	
Sprung Frachter	18.02.08	➥	
NPCs keine Shuttles	17.04.08	➥	
Factional Warfare	14.05.08	➥	
	19.05.08	➥	
	22.05.08	➥	
	29.05.08	➥	
Empyrean Age {9}	10.06.08	➥	
Speednerv	25.07.08	➥	
CONCORD boost	06.08.08	➥	
Orca	23.10.08	➥	
Waffengruppierung	23.10.08	➥	
Zertifikate	13.10.08	➥	
Ghost Training deaktiviert	13.10.08	➥	
Alchemy	27.10.08	➥	
Blockade Runner - Boost	28.10.08	➥	
30day PLEX	03.11.08	➥	
	11.08.09	➥	
Quantum Rise {10}	11.11.08	➥	
Erste gebaute Orca	25.11.08	➥	
POS Exploit	11.12.08	➥	➦
Planetengrafik	19.01.09	➥	
EVE-Box	22.01.09	➥	
Sleeper	29.01.09	➥	
	09.03.09	➥	
Wormholes/Scannen	26.01.09	➥	
BoB disbanded	05.02.09	➥	➦
AI	23.02.09	➥	➦
Strategic Cruiser	12.02.09	➥	➦
	15.02.09	➥	➦
	22.04.09	➥	
New Fitting Screen	14.02.09	➥	➦
SkillQueue	04.02.09	➥	
Epic Arc	25.02.09	➥	➦
	24.08.09	➥	
	16.11.09	➥	
Wormholes	05.03.09	➥	➦
Scannen	08.03.09	➥	
Apocrypha {11}	10.03.09	➥	
Small/med/large Rigs	06.07.09	➥	
Unholy Rage	17.08.09	➥	
Neuer IGB	14.08.09	➥	
	13.11.09	➥	
COSMOS / EVE-Gate	31.07.09	➥	
	28.09.09	➥	
	25.02.10	➥	
	20.03.10	➥	
NPC-Corp-Steuer	21.09.09	➥	
Sovereignty overhaul	09.09.09	➥	➦
	14.09.09	➥	
	16.09.09	➥	
	06.11.09	➥	
	11.11.09	➥	➦

	18.11.09	➥	
Flottenfinder	19.10.09	➥	
Faction Ship overhaul	19.10.09	➥	
T2-Produktion overhaul	05.10.09	➥	➦
EVE-Mail overhaul	27.11.09	➥	➦
Zephyr	15.12.09	➥	
Navy Tier 2 BS	13.07.09	➥	
Fuel Bay / Ore Bay	20.08.09	➥	
DDD overhaul	15.09.09	➥	
Capitalship overhaul	19.11.09	➥	➦
	20.01.10	➥	
Dominion {12}	01.12.09	➥	
Goons disbanded	03.02.10	➥	➦
Schiffgrafik overhaul	25.02.10	➥	
Planetary Interaction	10.03.10	➥	➦
	20.04.10	➥	➦
Mins/Versicherung overhaul	30.03.10	➥	
DeepSaveSpots II	12.04.10	➥	➦
	16.04.10	➥	➦
Tyrannis {13}	26.05.10	➥	
Landmarks	21.04.10	➥	➦
Live Events	11.05.10	➥	➦
EVE-Gate	22.04.10	➥	➦
	12.05.10	➥	➦
Courier Missions	19.05.10	➥	➦
Primae	24.06.10	➥	➦
PLEX transportabel	09.07.10	➥	➦
Carbon	19.08.10	➥	➦
Jita 2000+	10.09.10	➥	➦
Noctis	17.09.10	➥	➦
Character Creator	05.10.10	➥	➦
	07.12.10	➥	➦
	06.01.11	➥	➦
	17.01.11	➥	➦
PI	13.10.10	➥	➦
64bit Inventar	22.10.10	➥	➦
Death to Downtimes!	29.10.10	➥	➦
3242 Player-fight	09.11.10	➥	➦
Incursion	10.11.10	➥	➦
EVE: COE	15.11.10	➥	➦
Neural Remap	22.11.10	➥	➦
Learning Skills remove	25.11.10	➥	➦
Incursion {14} Teil I	30.11.10	➥	➦
Echelon	09.12.10	➥	➦
new Neocom	16.12.10	➥	➦
Contract Improvement	27.12.10	➥	➦
Incursion {14} Teil II	18.01.11	➥	➦
Incursion {14} Teil III	15.02.11	➥	➦
new Forum	13.01.11	➥	➦
	25.02.11	➥	
	07.04.11	➥	➦
	02.05.11	➥	
	16.06.11	➥	➦
PI rework	28.01.11	➥	➦
CAK	29.01.11	➥	
	27.05.11	➥	➦
Toolkit (image) changes	14.02.11	➥	➦

CQ (Incarna light)	17.02.11	➥	➦
	20.05.12	➥	➦
	25.05.12	➥	➦
Hours for PLEX	10.03.11	➥	➦
Reimbursement Policy Update	11.03.11	➥	
	05.04.11	➥	
Character Recustomization	19.03.11	➥	➦
IGB-Functions	31.03.11	➥	➦
TiDi	22.04.11	➥	➦
	30.09.11	➥	
	10.02.12	➥	➦
Quafe zero (sixpack)	06.05.11	➥	➦
PLEX for Buddy	11.05.11	➥	➦
Agenten made easy	16.05.11	➥	➦
Virtual Goods (NeX)	27.05.11	➥	➦
	24.06.11	➥	➦
	08.07.11	➥	
Carbon UI	30.05.11	➥	➦
BPO/BPC Kennzeichnung	31.05.11	➥	➦
Incarna {15}	21.06.11	➥	
DUST514	07.06.11	➥	
API changes	17.06.11	➥	➦
Agentenfinder	21.06.11	➥	➦
Turret Renovation	21.06.11	➥	➦
EVE is Real	07.07.11	➥	➦
Live Events	18.07.11	➥	
Contracts-Api	29.07.11	➥	
Nullsec-Overhaul	03.08.11	➥	➦
	15.08.11	➥	➦
Report a Bot	16.08.11	➥	➦
EVElopedia	31.08.11	➥	➦
CAKs	07.09.11	➥	➦
neuer Font	20.09.11	➥	➦
eigene Videos im CQ	26.09.11	➥	➦
Racial CQ / Kapitänsquartiere	29.09.11	➥	➦
Monocle Dilemma - a letter to the followers of eve			
	05.10.11	➥	➦
Capital Ship Balancing	10.10.11	➥	➦
new ShipSpinning	14.10.11	➥	➦
POCO	18.10.11	➥	➦
	15.11.11	➥	➦
Imps auf Killmails	20.10.11	➥	➦
Tier 3 BC - Tornado	21.10.11	➥	➦
Tier 3 BC - Talos	27.10.11	➥	➦
Hybrid Weapon Balancing	31.10.11	➥	➦
Tier 3 BC - Oracle	02.11.11	➥	➦
new Nebulae	03.11.11	➥	➦
Tier 3 BC - Naga	04.11.11	➥	➦
Fuel Block	07.11.11	➥	➦
	23.11.11	➥	➦
Scalable UI	08.11.11	➥	➦
EVE Launcher	09.11.11	➥	➦
	24.02.12	➥	➦
Session-Change reduce	11.11.11	➥	➦
Stargates auf Ziel gerichtet	17.11.11	➥	➦
Turret Effects: missing shoots	18.11.11	➥	➦
Corp-Bookmarks	22.11.11	➥	➦
CCP-Invasion	24.11.11	➥	➦

Cerberus (Localizationtool)	25.11.11	➥	➦
Enginge-Trails	25.11.11	➥	➦
Crucible {16}	29.11.11	➥	➦
Inventarsuche	02.12.11	➥	➦
CCP-Invasion II	15.12.11	➥	➦
	16.12.11	➥	
new Neocom	10.01.12	➥	➦
Corporation-Forums	31.01.12	➥	➦
Website renovation	02.02.12	➥	
Rookie-Ship-Redesign	28.02.12	➥	➦
Itemnames revisited	29.02.12	➥	➦
Schiffsrollen rebalancing	06.03.12	➥	➦
UI-Localization-Tooltipps	27.03.12	➥	➦
Wardec revisited	29.03.12	➥	➦
	18.05.12	➥	➦
	13.06.12	➥	➦
Drone-NPC +Bounty -Loot	10.04.12	➥	➦
EWAR-Icons	18.04.12	➥	➦
Little Improvements	20.04.12	➥	➦
Inferno {17}	24.04.12	➥	➦
Killmail revisited	25.04.12	➥	➦
Burn Jita	02.05.12	➥	
	08.06.12	➥	
Unified Inventory	03.05.12	➥	➦
	23.05.12	➥	➦
	28.07.12	➥	
	30.05.12	➥	➦
	20.11.12	➥	
FW overhaul	09.05.12	➥	➦
	22.10.12	➥	➦
War, Modules & Super Friends	14.05.12	➥	➦
Ship Balancing, Venture	14.06.12	➥	➦
Alchemy	19.07.12	➥	➦
Tutorial revision	25.07.12	➥	➦
Ship Balancing: Mining Barges	03.08.12	➥	➦
NPC AI	20.09.12	➥	➦
Crimewatch	04.10.12	➥	➦
Target UI	10.10.12	➥	➦
	14.11.12	➥	➦
Bounty, Killright	11.10.12	➥	➦
	21.11.12	➥	➦
Chat Controls	16.10.12	➥	➦
Container produzieren	23.10.12	➥	➦
Open Buddy Invites	29.10.12	➥	➦
Ship Balancing	06.11.12	➥	➦
	15.11.12	➥	➦
Sound revisited	14.11.12	➥	➦
Safe Logoff	27.11.12	➥	➦
Drone-NPC +Officer	28.11.12	➥	➦
Fleethangar	30.11.12	➥	➦
Retribution {18}	04.12.12	➥	➦
CREST-Beta	20.12.12	➥	
DUST514-EVE Verschmelzung	08.01.13	➥	➦
Crimewatch: Dueling	17.01.13	➥	➦
UI: Info Panels	25.01.13	➥	➦

Battle of Asakai	27.01.13	↪	➦
	27.01.13	↪	
	29.01.13	↪	
	29.01.13	↪	
Ship Skill change	07.02.13	↪	➦
Ship Balancing: Battlecruiser	14.02.13	↪	➦
Caldari Prime	19.03.13	↪	➦
Community Website; SSO	25.03.13	↪	➦
Starbase tweaks	02.04.13	↪	➦
True Stories	03.04.13	↪	➦
Ship Balancing: Navy Ships	10.04.13	↪	
EVE Timeline	11.04.13	↪	➦
Resource Rebalancing	26.04.13	↪	
	26.04.13	↪	➦
Tags for Security Status	02.05.13	↪	
10 Jahre EVE	03.05.13	↪	
Hacking/Archäologie	13.05.13	↪	➦
Dual Charakter Training	15.05.13	↪	➦
Radialmenü	21.05.13	↪	➦
Sensor Overlay	03.06.13	↪	
Odyssey {19}	04.06.13	↪	➦
EVE-VR	06.06.13	↪	
Ship Balancing: Industrials	16.07.13	↪	➦
Battle for 6VDT-H	29.07.13	↪	➦
	30.07.13	↪	
Zertifikate Overhaul	30.09.13	↪	➦
POCO in HiSec	01.10.13	↪	➦
DirectX 11	09.10.13	↪	➦
Siphon Units	17.10.13	↪	➦
Multiple character Training	18.10.13	↪	➦
Ghost Sites	04.11.13	↪	➦
SOE-Ships	05.11.13	↪	➦
	27.01.14	↪	➦
Character Selection	11.11.13	↪	➦
ISIS	12.11.13	↪	➦
Mobile Structures	13.11.13	↪	
	14.01.14	↪	
	23.01.14	↪	
WarpSpeed change	15.11.13	↪	➦
Rubicon {20}	19.12.13	↪	➦
Twitch integration	21.12.13	↪	
HED-GP	18.01.14	↪	
	24.01.14	↪	
B-R5RB	28.01.14	↪	➦
	01.02.14	↪	➦
Ship Painting	06.03.14	↪	➦

[1] [2]



Stichwortverzeichnis

PHBv3

Dank geht an alle bestehenden und neuen Capsuleers sowie die Veteranen unter ihnen, die sich diese Lektüre (hoffentlich mit Begeisterung) zu Gemüte geführt haben. Ebenso an alle Beteiligten die aktiv mit Texten und Korrekturen beigetragen haben. Weiterhin Dank an alle Unbekannten die direkt oder indirekt, durch ihre Fragen und Antworten im deutschen EVE-Forum, Anregungen und Inhalte für diese Seiten gaben.
Und natürlich Danke CCP für dieses einmalige, grandiose, unschlagbare Spiel!

Hauptautor

Donaldo Duck

weitere Autoren/Mitwirkende:

Anhalter	Gryphos
blackfee	Lestat deLincourd
Cluvis	Jurik McMoney
Darkblad	Neyko Turama
Darth Spekulatia	Omnius Allgeist
Doan Crystal	Shila VanDark
Dromina	Sven Ragnaroeg
Femaref	Swiss TEX
Filitia	Threyer Kaan
Flannd	Warden Zorch

Rechtschreib- und sonstige Fehler präsentiert von: